MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

平成5年10月1日発行(毎月1回1日発行)
第8巻第18号通巻第100号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊 GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト
October. 1993 No.100



10

特別定価
550
yen

やったぜ100号 大感謝! 超特大号!!

スーパーストリートファイターII
餓狼伝説スペシャル
サムライスピリッツ

気合も100倍! 攻略パワー大爆発!!
マッスルボマー/バーニングライバル
ハイパーデュエル/マクロスII
ワールドヒーローズ2/機動戦士ガンダム
NEW GAME PATROL
メタモルフィックフォース/ノストラダムス
ぐっすんおよよ/グランドエフェクト

応募者全員プレゼント
開発者描き下ろしテレカ

オールカラー衝撃付録　AMショー完全網羅
ニューゲームパトロール
スペシャル

大好評
連載第3回
龍虎の拳
画:天獅子悦也　作:石井ぜんじ

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO®



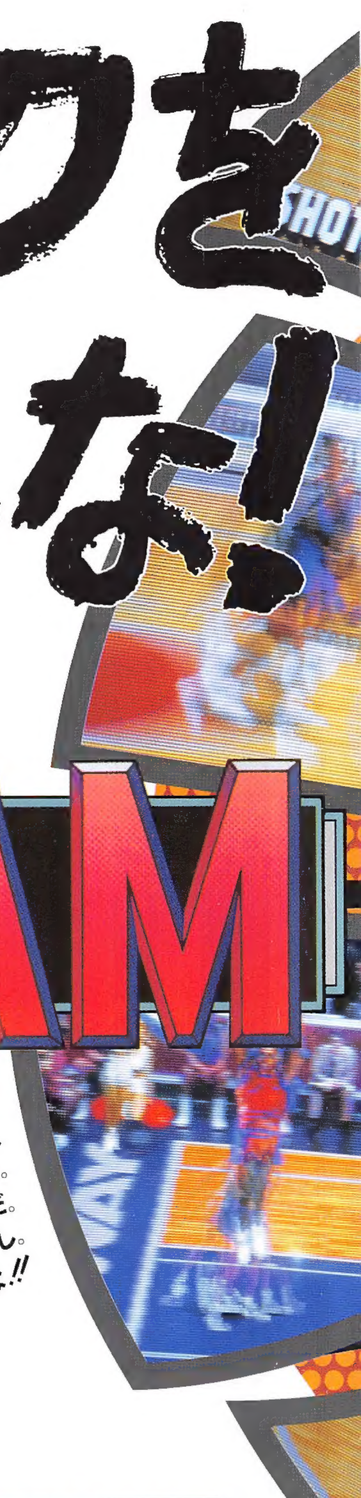
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL.03-3222-4808

㈱タイトーは、ウィリアムズ社/ミッドウェイ社/バーリー社の、日本国及び台湾を除く東南アジア地区総合代理店です。

渋いダンクを決めてみな!

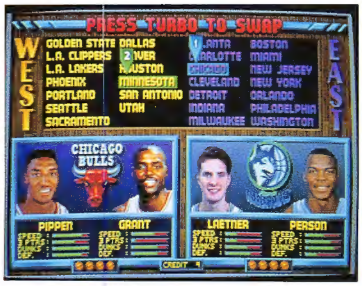
超興奮。噂のNBA、遂に上陸。

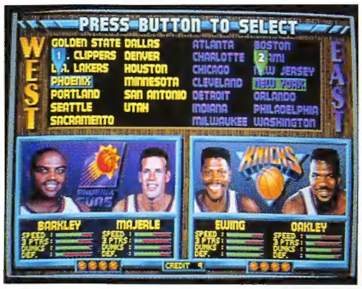
NBA JAM

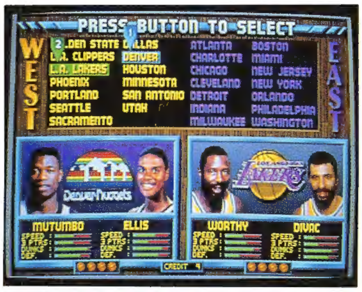


街のNBA大好き少年・少女も驚きのバスケットボール・ゲームが遂に上陸！
あのC・バークレーをはじめP・ユーイング、S・ピッペンなど、
全米27チーム・54名のスーパースターの動き、技、顔までをリアルな画像で再現。
宙を舞うジャンプ、ゴール下の壮絶なバトルなど、エキサイト・シーンの連続だ。
一度やったら、必殺ダンクシュートを決めたくなること間違いなし。
この興奮を見逃すな!!









GOING TO BE
ESTABLISHED IN APRIL,
1994



アミューズメントメディア総合学院は、
ゲーム、アニメ、コミック、声優界の第一線の
制作会社群を母体に、いよいよ'94年4月開校。
現場直結のネットワークで、ニューメディア時代にふさわしい
クリエイターを養成します。
業界の、時代の、熱い期待にこたえて
今、第1期生を募集。
……きっと時代が、キミをおいかける。

'94年開校。羨望の第1期生。

願書受付中!

マルチメディア時代の夢工房。

アミューズメントメディア総合学院

●コンピュータゲーム科 ●アニメーション科 ●コミック科 ●声優タレント科〔各科男女共100名〕

■所在地/東京都渋谷区神宮前(1994年開設予定)
■交通/JR山手線「原宿」、営団地下鉄千代田線、半蔵門線、銀座線「表参道」

入学ガイド無料送呈!

【申込方法】官製はがきに①住所②氏名③年齢④電話番号⑤志望学科を明記のうえ、下記あて先までお申込みください。
【あて先】〒150東京都渋谷区神宮前2-6-14第2神宮前ビル4F
アミューズメントメディア総合学院事務局 GAMEST⑧係まで

【お問合せ】03-3478-0321(受付10:00~18:00 担当:大槻、中村)

第1期生特別奨学制度有り(入学金免除。各科5名)

学院説明会開催!

9/18(土)15:00~、
10/23(土)15:00~
東京・千駄ヶ谷・津田ホール
詳しくは事務局☎03-3478-0321
までお問い合わせ下さい。



新時代のアニメ界で活躍する声優・アニメ歌手を広く募集します!

第3期!!
新人声優
募集オーディション

【開催地】東京地区/大阪地区/名古屋地区
締切日➡平成5年9月30日(当日消印有効)

【特色】■合格者は、製作会社を母体として設立された原宿声優プロデュース・オフィスに登録されプロへの道が開けます。■研修生には、現役講師陣による少人数制授業で、基礎から適切指導しますから、初心者でもOKです。■通勤・通学に支障ありません。【応募条件】13歳~28歳の健康な男女。学歴・経験不問。【応募方法】履歴書1通(市販のもの)・顔写真1枚(顔のはっきりわかる)、62円切手を10枚同封のうえ下記あて先まで郵送してください。経験者は、その旨必ず履歴書にお書きください。応募書類はお返ししません。

アミューズメントメディア総合学院提携

HSP 原宿声優プロデュース・オフィス GAMEST⑧係
〒150 東京都渋谷区神宮前2-6-14第2神宮前ビル4F TEL03-3478-0512

格闘ブームの原点、ストII。その最新作が遂にベールを脱いだ!

SUPER STREET FIGHTER II

ストリートファイターII。このゲームを知らないプレイヤーは皆無、と言えるくらいヒットした格闘ゲームだ。

大、中、小のパンチ、およびキックに対応した6個ボタン。レバー操作でジャンプし、相手と逆方向に入れることで可能になるガードシステム。個性豊かな8人のキャラクターを操り、対戦、CPU戦ともに楽しむことができる格闘アクションの最高峰。

そのシリーズも、同じキャラでの対戦、使用キャラが4人増えた「ダッシュ」。スピードアップ、新技投入の「ダッシュターボ」（以下ターボ）。2年以上たった現在でも、そのシステムが色あせていることはない。

そして今、新たなる伝説が、ゲームの歴史を塗り変えようとしている。

その名も「スーパーストリートファイターII」…。

この夏最大の話題作、スーパーストII。一体どう変わったかを徹底的に解説しよう。

※なお、今回のバージョンは開発中のものです。© CAPCOM

遂にその姿を現したスーパーストリートファイターII。基本的にはストIIシリーズのシステムを継承してはいるが、これまでの3作と比べると、単なるマイナーチェンジ版ではなく、大きな変更がいくつも加えられている。

ではどこがどう変わったのか?ということを中心に、スーパーストIIはどんなストIIなのかを見ていこう。

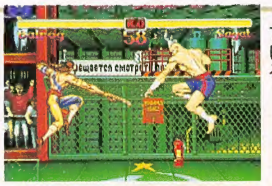
新キャラ＋新技の追加

キャラクターは、今までの12人に加え、新たに4人が追加された。

旧12人にも、新しい技が追加されたり、必殺技の性質が若干異なっているものなど細かい変更点が多数ある。その中でも四天王の通常技の充実には目を見張るものがある。今までに極端に技数の少なかった四天王だが、相手との距離や小、中、大で、数多くの技を繰り出すことが可能になった。ジャンプ攻撃も、パンチ、キックの違いはもちろん、垂直ジャンプと斜めジャンプでも異なる技が出るようになっている。



新たに追加されたキャラ、ディージェイとキャミィ。はたしてその強さは?


バルログとサガットにもジャンプパンチがついた。

通信で盛り上がれ!ミニ・トーナメントモード

スーパーストIIでは、最高8人までの通信プレイが可能になっている。これは、もちろん8人でのバトルロイヤルなどではない。なんとトーナメントを開くことができるのだ。これによって君のゲーセンでも、いつでも大会気分で盛り上がることができるぞ。

背景、BGMもリニューアル

グラフィックも大幅に変更がなされている。ケンステージのバックの船は客船からクルーザーに変わっているし、バルログステージでは金網がちゃんと上からガシャン!と降りてくる。また新キャラ分の4つのステージももちろん追加されている。この中でもキャミィのイギリスステージの描き込みは一見の価値あり。

各キャラクターのアップの顔と勝ちポーズも全キャラ新しくなっている。今までのストIIとは大分イメージが変わっているのでここは賛否両論分かれそう。ブランカが妙に精悍だ。ケンはさわやか君になってるぞ。


単にパレットを変えただけではない。きちんと描き直してあるのだ。


ナッシュの認識票を掲げるガイル。「仇は取ったぜ」。

次に音楽。現段階では新キャラのテーマは入っていなかったが、残り12人分のテーマは、何とすべてアレンジが施されている。全体的に曲調は落ち着いた感じに統一されている。

SEに関しても、すべてのキャラが変更されている。特に投げは「フン」と「エイ」だけだったのが、キャラごとに違う声を出すようになった。必殺技に関してもそれは言える。各キャラごとに統一されたイメージに従ってしゃべるのだ。ガイルの声なんかは非常に若返っている。逆に春麗は少し老けたような…。Qサウンドだけあって声そのものはクリアで聞きやすいぞ。

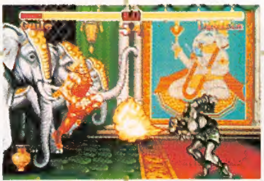
また、技の空振りやヒットしたときの音も新しくなっている。

色数もグーンと増えた各キャラクター君のお気に入りは?

今までの3作では選べる色数は2色だったが、スーパーストIIではより多くの色から選べるようになった。

色数は8色。パンチ、キックにそれぞれ6色が割り当てられている。その他、スタートボタン、またボタンを押し続けることによりもう1色選ぶことができる。

当然、ストII、ダッシュ、ターボの色は健在で、その他5色付加されているのだ。


たっぷり増えた新カラーをお試しあれ。しかしこのダルシムは…。

気になるスピードは?

今回取材したバージョンは、スピードはダッシュと同じであった。ターボを見なれた今となっては少し遅く感じたが、発売バージョンではどうなるのかまったくわからない。ダッシュとターボの中間ぐらいになると思われる。

細かい変更点を挙げればキリがないスーパーストII。これはもう別のゲームと考えてもいいぐらいだ。さっそく各キャラクターを紹介していくので、しっかり目を通し、そして発売とともに自分の目で確かめてみてほしい。

（担当　C・LAN）


足払いや必殺技でピヨらせてもすぐわかる。これはいい変更点だね。

レッドベレーの彼女はなんと イングランドのティーンエイジャー
Cammy キャミィ

飛び道具はもってないけど見ための特異さと、動きの軽やかさで勝負!!

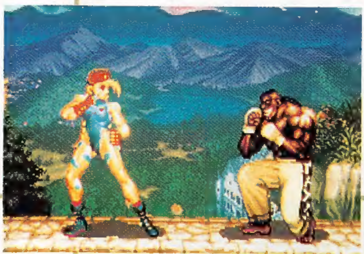
新キャラクターとして新たに加わった女性コマンドー、それがキャミィだ。外見だけ見ても、ほかのやつとはどこか違うという印象を受ける彼女には、どういう特徴があるのだろう。現時点でわかっているキャミィの秘密を大公開だ。



カッコイイ勝ちポーズ。君はキャミィにどんな技や闘い方を期待する?

軽快なステップはキャミィ流の格闘法!

動いている彼女の特徴は、まずなんといっても動きが軽やかなこと。これはただの歩き方から、パンチ、キック、足払いなどの通常技にいたるまで、すべてが軽やか。軽快。その動きを見ているだけでもおもしろいが、細いラインの体から繰り出される技も妙なポーズのものばかり。



ただ立ってるだけだとこんなに小柄なのだが…。

写真を見てもらえばわかると思うが、普段の小柄な体からは予想もつかない、伸びのあるパンチやキックを放つのだ。



小さな体から、突然伸びのある技がでるのが特徴。例えばこれは立ち大キック。



イギリス代表　キャミィ

19歳にして、英国情報部の特殊工作部隊員。

彼女には、3年以前の記憶がない。訓練施設の前で倒れていたところを部隊員に助けられ、そのまま隊の一員として訓練を積むうちに、並みはずれた天性の運動神経とカンの鋭さで、一流のエージェントとして育ったのである。はじめは自分の素性が分からないことに思い悩んでいた彼女だが、仲間と厳しい訓練を共にすることで、この3年間は彼女にとって充実きわまりないものとなった。ある日、彼女らの班(チーム)に指令が下った。「組織『シャドルー』のボスを討て!」世界を回り、ボス「ベガ」に近づくうちに、意外な事実が判明しはじめる。

■名　　称：キャミィ
■生年月日：1974年1月6日
■身　　長：164cm
■体　　重：46kg
■3サイズ：B86・W57・H88
■血 液 型：B型
■好きなもの：ネコ
■嫌いなもの：不機嫌な時目につくもの全部
■特　　徴：天気屋。その時々でまったく性格が異なる。けっこう世間知らず。幼さゆえの残酷さ、といった一面を持つ。

この奇想天外な体術のおかげで、相手はキャミィとの間の「間合い」をとりづらいというわけなのだ。
また先ほど、軽快なのはステップだけではなく、技も軽快、と書いたが、これは簡単に言うと「技のスキが少ない!」ということ。「これが大足払い!?早い!!」と他キャラの担当者が羨ましがる(ボヤく!?)ほどだ。このスキの少ない技の数々と軽快なステップで、近づいたり離れたり、見ためどおりのリーチの短い技でフェイントをかけたり、伸びのある技で意表を突いてみたり……という闘い方が、まさにキャミィの闘い方といえる。


相手の攻撃の届かない距離で、前に後ろにタッタッタッタッタッタ…。


で、フェイントをかけたりする。これは見ためどおりの技、中パンチのストレートだ。

空中戦だってお手のもの

空中戦はキャミィの得意分野。地上戦ではリーチの短い攻撃と長い攻撃が半々で、軽快な動きと予測のつかない技で相手を翻弄して、ようやくキャミィらしい闘い方といえるようになる。だが空中では、自慢の長い足を横に伸ばすだけでいいのだから楽なものだ。なかでも際立って強いのが跳び大蹴り。とにかくリーチがあり、足の先のほうにはやられ判定がないほどだ。
空中でぶつかり合って負けることはまずない、といっていいが、欠点がないわけでもない。実はジャンプ速度が遅いのだ。例えば波動拳をある程度先読みしていて、見た瞬間に跳んだつもりでも、ほんの一瞬レバーを入れるのが遅れたりすると…ジャンプしてボワーンと…1回転して落下するころには…「昇龍拳!!」という具合だ。したがって、飛び道具をもっている相手には多少苦しい思いをするかもしれない。


強いぞ跳び大蹴り!遠間から足の先端を当てるようにしてだすのがコツ。

華麗な技の数々をご披露

せっかくキャミィのためにカラー2ページもとってあるのに、苦しい話や暗い話をしても仕方がない。ということで、女性コマンドのもつ、極まった技の美しさを見てもらうとともに、知っていると少しお得な情報を紹介しよう。
まずは空中投げについて。空中投げの間合いの広さが、各キャラ(空中投げを持っているキャラだけね)でほぼ同じだとすると、体格の小さいキャミィは投げられ判定、攻撃をくらうやられ判定が小さいぶん、有利だといえる。つまりキャミィの空中投げは強いのだ。
地上での投げにも似たようなことがいえ、突然踏み込んでからの投げにすぐ対処できる人はそうはいないだろう。


不規則な技と軽快な動きを警戒しすぎている人に結構決まる。写真はキックでの投げ、フランケンシュタイナーだ。

次は連続技に組みこむと強力な立ち大パンチについて。この立ち大パンチは相手と離れているときに出る裏拳ぎみのものだが、ヒットしたときには2発入り、他の技と組み合わせれば超強力だ。

お次は通常技での強力な対空技だ。普段はしゃがみ大パンチで、相手が真上に来たら立ち大キックでOKだ。


近距離の立ち大キックは真上に強い。

最後は必殺技「スパイラルアロー」で飛び道具を抜ける方法だ。これは引きつけすぎないであらかじめレバー入力だけしておき、あとからボタンを押すようにするといい。



ガイル少佐には絶対負けない!空中投げはトレードマークだ。

キャノンスパイク
→↓↘+キックボタン


昇龍拳のような対空技。当たったあと後方へはね返るため、強い。

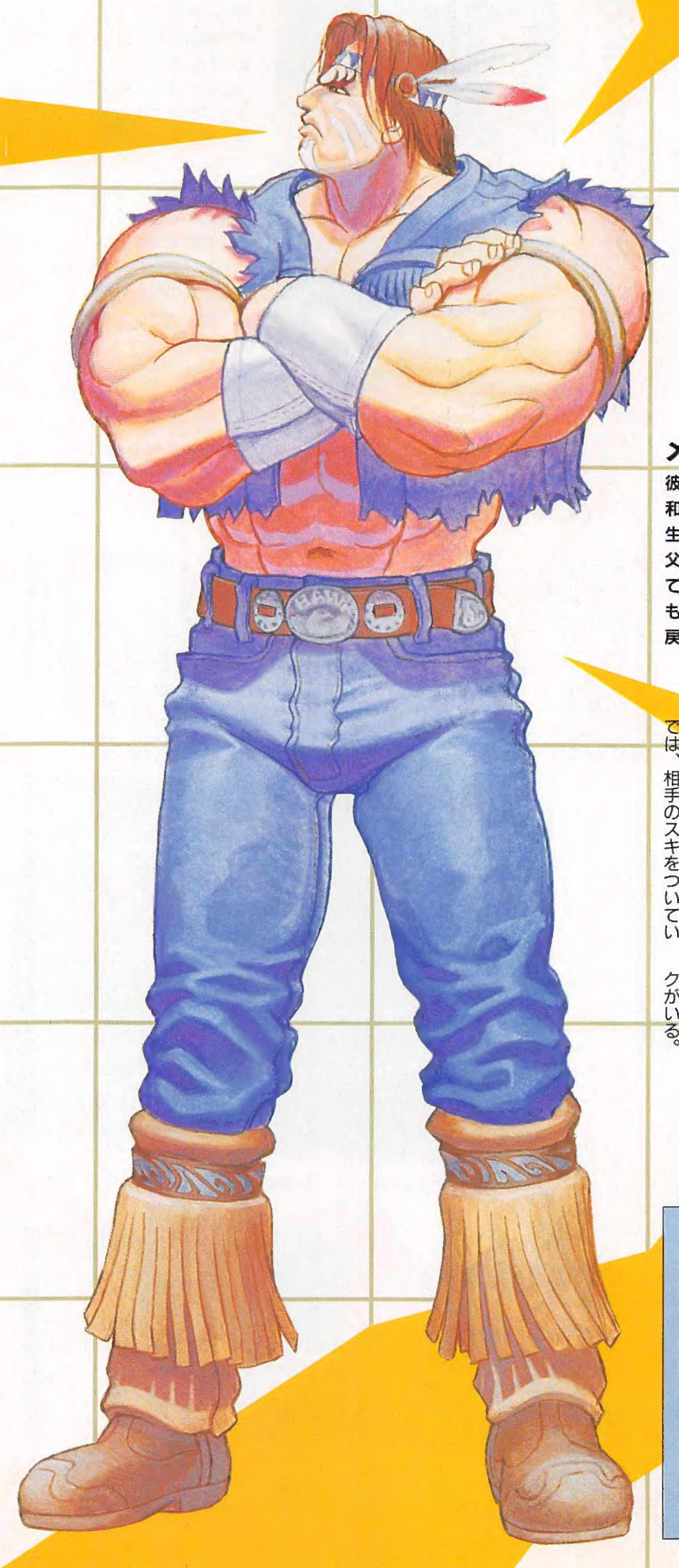
スパイラルアロー
↓↘→+キックボタン


体をドリルのように回転させ、地上付近を滑空していく突撃系の技。

伸びのある動きに期待!

対空技ばかりが充実している現在のキャミィ。発売仕様ではさらに伸びのある「操作しておもしろいキャラ」になっていることに期待しよう。
担当:KAL


何と出がかりで飛び道具を抜けられる。ちなみに小のみ。



スクリューと昇龍拳を合わせ持つ万能キャラ!?

T.ホーク

YOU. A

メキシコ代表　T.ホーク

彼が父親と共にこの地にやって来たのは、もうずいぶん昔の話になる。平和な時を過ごしてきた彼らだが、いよいよ父が病に倒れた時、彼は自分の生まれた地、本当の故郷のことを知る。
父は驚くべき事実を語った。我ら部族が、謎の組織「シャドルー」によってその地を追われ、多くの尊い命が奪われたということを。
もう一度我らの聖地に戻りたかったー父の最後の言葉に、彼は聖地を取り戻すことをかたく決意し、単身「シャドルー」に戦いを挑むのであった。

決め技として見につけろ！ メキシカンタイフーン

必殺技の投げで、間合いがかなり広く、決まったときのダメージも大きい。つかめる間合い、コマンド入力ともスクリューパイルドライバーとほとんど同じなので、これまでザンギエフを使っていた人には違和感なく技をかけられるはずだ。

まず、足払い合戦の間合いでは、相手のスキをついていきなり吸い込む「立ちタイフーン」を狙う。細かく見ると、スクリューよりも吸い込む間合いが微妙に狭いため、ザンギの場合よりやや踏み込んで技をかけるように注意したい。

相手の起き上がりにほぼ密着した状態のときは、起き上がりに中足払いを重ねておき、ガードさせたあとにタイフーンで吸い込みを狙うのが有効。ザンギの足払いスクリューは、パンチボタンを押すタイミングはほとんど問題ではなかったが（レバーさえ確実に入力されていれば、パンチは連打していてもいい）、ホークの中足払い→タイフーンはそうはいかない。相手のガードまたはくらいが解けた瞬間に合わせ、パンチを押す必要がある。ここは多少テクニックがいる。



このくらいの間合いなら立ちタイフーンで吸い込める。



起き上がりに中足払いからタイフーンを狙え。

■名称：サンダーホーク
■生年月日：1959年7月21日
■身長：230cm
■体重：162kg
■特徴：無愛想だが情に厚い。動物を尊敬している。争いは好まないが、ひとたび怒ると手がつけられない。
■3サイズ：B144・W98・H112
■血液型：O型
■好きなもの：動物、髪飾り
■嫌いなもの：嘘

起き上がりにジャンプ攻撃からタイフーンにつなぐ場合は、レバー下中パンチ（ショルダータックル）や小パンチなどで飛び込み、ガードしたら着地後そのままタイフーンか、小足払いをいれてから吸い込むというオーソドックスな手が使える。

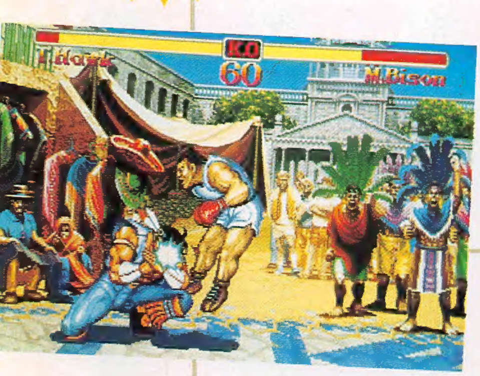
ただし、小足払いは連打が効かないので、連打系の技でタイミングをずらしたいなら、しゃがみ小パンチを何発かガードさせてから吸い込むといい。しゃがみ小パンチ以外の技は、連射してもほとんど連続技にならない。

ホークはザンギと違い、相手の起き上がりに、めくるまで密着して跳び込める状況はあまりない（ピヨらせたときぐらい）。でも、めくる余裕があるなら、ボディープレス（ジャンプレバー下大パンチ）からしゃがみ小パンチを数発入れてタイフーンという連続技が、ザンギエフとほぼ同じ感覚で決められるだろう。

コマンド型対空兵器トマホークバスター

トマホークバスターはショルダータックルで斜めに跳び上がる技だ。地上の敵に当てても転ばせることができる。出始めが無敵になっているため、跳び込まれたときの対空兵器として十分に使える。昇龍拳のように上昇中は完全無敵というわけではないので、ひきつけて出すように注意すること。

やはりジャンプ後の下降中および着地時は無防備になるため、空振り、ガードされたあとはまず反撃をくらってしまう。着地のスキは、今のところケンの昇龍拳並みに小さいようで、相手が油断していると、トマホークバスター→タイフーンにひっかかることもあるだろう。



無敵時間があまり長くないので、できるだけ引きつけて出すのが望ましい。

臨機応変に使いわけろ! コンドルダイブ

新タイプの必殺技で、ジャンプの上昇中にのみ出せる。ボディープレスのようなポーズで、斜め下方向に素早く体当たりしにいく技だ。感覚的にはダルシムのドリルアタックに近いが、入力後に一瞬空中で硬直時間がある。

必殺技なのでガードの上からでも体力を削れるが、無敵時間はない。攻撃判定は下方向にかぶせるように設定されているようで、下から突き上げるような攻撃には比較的強いが、横からの攻撃には弱いようだ。このため、相手に素早く反応されてジャンプ逃げ蹴りなどを出されると、一方的に負けてしまう。

コンドルダイブは、相手にガードさせたあとは、離れた間合いに着地するため反撃されることは少ないが、空振りすると着地にスキが大きく、返し技をくらってしまう。必ず相手に当たる位置で出すように注意しよう。

攻めの組み立てとしては、ジャンプしたら常のコンドルダイブを含みに考え、相手がこれを待っているようなら普通にチョップ（レバーニュートラル大パンチ）や跳び蹴りにするというのがいいだろう。



バックジャンプ大キックなどで返されることが多い。



突進型の技なら、ガード後のスキに返されてしまう。



見た目以上にリーチの長い中足払い。使い方に注意が必要だ。

足払いの威力を100%引き出せ!

このほか通常技で特にポイントになりそうなものとしては、中、大足払いがある。

中足払いはリーチがなり長い。ほかのキャラと比較しても、リーチだけなら大足払いとも対等に渡り合えるほどの長さを持っている。しかし攻撃判定が出るまでに時間がかかるのが欠点。特に小回りの効くキャラと闘うとき、中足払いは、出すのなら早めに出しておくように注意しないと、出しかけに技をくらうことが多くなるだろう。

大足払いはガイルのそれと同じように、回転して2度攻撃するクセのある技となっている。これも中足払い同様リーチはあるが出るのが遅い。ガイルよりは回転のスピードがかなり早いので、攻撃判定が出たあとは技をくらいにくいはずだから、やはり出すなら相手の闘いやすい間合いに入る前に、先手を打って出しておくべきだろう。

メキシカンタイフーン

レバーを一回転させてパンチボタン



相手の頭を片手でつかみ、体ごとぐるぐる回して投げつける。ダメージも大きいつかみ技。

トマホークバスター

→↓↘と同時にパンチボタン



主に空中の敵に対し、ショルダータックルで突っ込む技。出た瞬間は無敵。

コンドルダイブ

ジャンプ上昇中にパンチボタン3つ同時押し



空中で体を反転させ、頭から突っ込んでいく技。地上の敵に当てても転ばせられる。

ジャマイカ産のキックボクシングを見よ

Dee Jay ディージェイ

なんともヘンな顔をしているが、秘められた力ははかり知れない。みんなこのキャラに注目しろ。



足技が基本 キックのリーチを生かせ

このキャラを見るとわかると思うが、ディージェイは足がスラリと長い。その、リーチのあるキック系の技をメインに使っていくことになる。飛び道具もあるし、敵と少し間合いを離す戦いになるだろう。

まずはこいつの特性を知れ

ちょっとやっかいなのが、こいつのジャンプ。意外とゆっくりでふわーとしている。強力な返し技を持つ敵には落とされる危険がある。しかし逆に相手のスキをよんで跳び込んでしまえばキック系の技で攻めると返されにくいだろう。特に斜めジャンプ大キックは攻撃判定が大きく強力、これで攻めよう。

近距離では多々ある足技の出番。リーチのある立ち大キックや小足払いをメインに使い、ダブルローリングソバットをからめて特徴あるスライディング（大足払い）などを狙っていこう。スライディングは距離は短いもののスキが少なく実戦向き。対空や、ときには必殺技を溜めたまま移動するために使っていこう。ちなみに対空技には立ち中パンチや大パンチもあるぞ。



攻撃判定がかなり大きい、ジャンプ大キック。

あと、近距離で有効なのがしゃがみ小パンチ。相手の足払いなどを一方的に返すことができる。なんか、いかにも足払いの足に当てるぞ、という感じのパンチだ。ほかにもしゃがみ中パンチ、しゃがみひじ打ちだが、しゃがみ小パンチよりリーチが短いので、利用価値は低いだろう。

遠距離ではエアスラッシャーだ。飛び道具だが、スキが大きいので使いどころに注意。打ったあとは歩いて追いかけたり、跳び込んだりするガイルのような戦法をとることができるぞ。もちろん溜めつつ、スライディングで追いかけることもOKだ。

そしてマシンガンアッパーの使いかただが、今の時点では対空で少々使えるくらいでさしたる使い道はない。出した瞬間に無敵の時間があるのと、飛び道具をすり抜けることができ、パンチボタンを連打することによって長くパンチを出し続けることができることを覚えておこう。

あとダブルローリングソバットにちょっと変わった使いかたがある。なんとこの技は出した瞬間に飛び道具をすり抜けることができるのだ。飛び道具を抜けつつ攻撃をしているので、硬直にもヒットさせることができる。ちなみに小のほうが飛び道具を抜けやすいぞ。削りにも使えるし、ガンガン使っていこう。

まだ開発中だが、このキャラは確実におもしろくなるはずだ。

君も今からこのキャラに注目しよう。



対空としても使えるスライディング。ちょっと変わった技だ。



飛び道具を抜けろ。相手にとっては嫌な戦法だろう。

ジャマイカ代表　ディージェイ

プロミュージシャンとして大成功をおさめた彼は、それでも自分の音楽スタイルに納得がいかぬままだった。
彼はその恵まれた体と格闘センスで、キックボクサーとしても一流の腕を持っていた。
ある日、彼は試合のさなか、攻撃やリズムにこれまで感じたことのない独特の快感を見いだした。
「……………これだ!!」
その日から彼は世界に飛び出した。まったく新しい音楽を追求するために。

■名称：ディージェイ
■生年月日：1965年10月31日
■身長：184cm
■体重：92kg
■特徴：おしゃべり、陽気、脳天気。
おしゃれに気を使い、常に笑いを絶やさない（たとえ寝るときでも）。
■3サイズ：B130・W89・H94
■血液型：AB型
■好きなもの：叫ぶ、歌う、踊る
■嫌いなもの：静寂

マシンガンアッパー
↓ためて↑＋パンチボタン連打



ボディーからアッパーまでパンチを連打。ボタン連打で長く出るぞ。

ダブルローリングソバット
←ためて→＋キックボタン



前に突っ込みながら、2回連続のローリングソバットで攻撃する技。

エアスラッシャー
←ためて→＋パンチボタン



片手で空を裂く飛び道具。スキがあるのが難点か？

細い体に秘められたパワーを開放しろ!

Fei Long フェイ・ロン

今までにない新しいタイプのファイター。攻めても、守っても強いキャラクターだ。



基本の闘い方

飛び道具がないので、跳びこみからの攻めが中心なる。跳び込むタイミングは相手が対空技が出せそうもないな、と思ったときに跳び込む（当たり前か）。

跳び込むときは、大キックがいいだろう。この大キックが非常に強力で、負けることがあまりないのだ。悪くても、相打ちですむだろう。



この大キックが強力だ。バンバン跳び込め！

もし跳び蹴りが入ったら、連続技を狙ってみよう。連続技はジャンプ大キック→立ち中パンチし熾炎脚が強力だ。もちろん中パンチから熾炎脚はキャンセルで出さなくてはならないが。

ちなみに熾炎脚は中や大で出すと2発入るので、ピヨッた相手には、立ち大パンチ→熾炎脚で三段攻撃になるぞ。

ほかに熾炎脚は対空兵器としても使える。出る瞬間、無敵なので、起き上がりを攻められたり、乱戦状態で出すのがいいだろう。



対空兵器としては強力。起き上がりで出せるようにしよう。

もう一つの必殺技、烈火拳は使う場面が限られてくるだろう。この技、3回素早くコマンドを入力すると、連続した一連の技が出る。正拳→ボディブロー→裏拳と出るのだが、最後の裏拳は隙が多いので、ガードされると必ず投げられてしまうので注意してほしい（うまく入れば、3発全部入り、連続技になる）。



この大パンチが使えるぞ。ブランカ、ガイルには、これで攻めろ。

では、どんなときに出すかというと、ブランカのローリングやキャミィのキャノンスパイクをガードした後に出せば当たる。このような使い方しか今はない。

通常技では、しゃがみの大パンチが強い。フェイ・ロンの技の中で一番リーチがあるからだ。中足払いなどで待っているガイルなどには、しゃがみ大パンチを出せば、よく当たってくれる。ブランカにも使えるぞ。

ほかに、立ち大キックも近距離だと2発入るので強い。多少離れた位置からの立ち大キックもリーチがあり使いやすいので、近、中距離では大キックがよく使える。

小パンチや小キックは連打がきくので、牽制に使おう。

とにかく、いかにうまく跳び込むかがフェイ・ロンの強さの明暗を分けるだろう。

ホンコン代表　フェイ・ロン

幼いころからカンフーをたしなんできた彼は、念願かない、カンフーアクション俳優として映画出演を果たした。
新人ばなれしたその才能に、各界の著名人は彼を絶賛した。
いよいよスター街道まっしぐらか、と思われていた折、彼は『世界格闘選手権』の開催を知る。
「俺の技は、どれだけ世界に通用するのか？」
技を磨き、より一層の演技力の向上のため、彼は選手権の出場を決意した。
「俺こそ、世界のスーパースターだ！」

地上戦で最強を目指せ!

この新キャラクター、フェイ・ロンには飛び道具がないので、春麗やバルログのような跳び込み型のキャラクターになるだろう。攻める分には強いが、待たれると弱い。しかし、強力な対空兵器を持っているので、使いこなせば、強くなるキャラクターだ。

■名称：飛龍（フェイ・ロン）
■生年月日：1969年4月23日
■身長：172cm
■体重：60kg
■特徴：熱血漢で無鉄砲。思いこみが激しく直情的。涙もろく単純。常に力がこもっている。
■3サイズ：B108・W76・H80
■血液型：O型
■好きなもの：カンフー、自己主張
■嫌いなもの：無気力、無感動、無関心

熾炎脚（しえんきゃく）

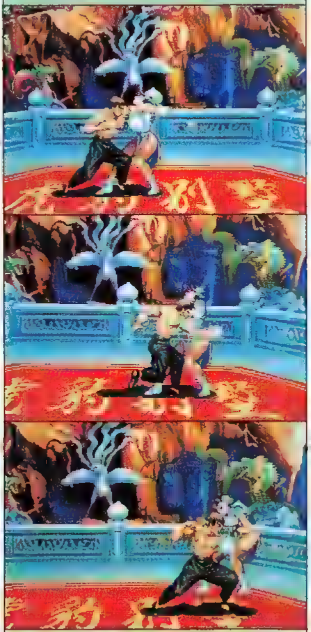
←↓↙＋キックボタン



熾炎脚は出た瞬間が無敵なので、起き上がりや対空技として使おう。

烈火拳（れっかけん）

↓↘→＋パンチボタン



烈火拳のコマンドを3回続けて入れると、連続の3段突きになる。


こりゃ完全に足元狙ってる。レッグクラッシャーって感じ。

もう起き上がりは大丈夫
M・バイソン

今月の猛牛くん

とにかく攻めまくりキャラのバイソン。彼に関する変更点はかなり多い。

まず通常技。ジャンプパンチの種類が増え、しゃがみ大キックはきちんと下を向くようになった。しゃがみ小パンチとキックは見た目こそ同じだが、小はリーチがあって連打がしやすく、キックは短い上に連打しづらい（連続技にはなるが、立ちガードできない。この2つの技は出るのが遅く、立ち小キックのひじにはつなぎづらくなっている。

バイソンの通常技の傾向として、種類は増えたがどうも弱くなっている感がある。

では必殺技はどうか？

無敵技を得た彼

バイソンには一瞬だが完全無敵の必殺技ができた。その名はバッファローヘッドバッド。タイガークラッシュのバイソン版といった感じの技で、飛び道具を抜けたり、起き上がりに出したりと、その用途は広そうだ。

だが、その代償が実は大きかったりする。通常技では、まず登り大パンチが、しゃがんだ相手に当たらなくなってしまった。そして前述のしゃがみ小攻撃。パンチキックで性質は変わったが、総合的にかなり上で出さないと当てにくくなったジャンプ大パンチ。連続技もやりにくい。



弱くなっている。

必殺技は、ダッシュアッパーの溜め時間が長くなった（ジャンプ大↓ダッシュアッパはできない。ダッシュストレートと同じになった）、またターンパンチの無敵時間がまったくなくなってしまった。そしてダッシュ攻撃は出るまでに少し時間がかかるようになってしまったのだ（特に遠距離）。

バイソンの闘いはこれまで以上に辛いものになるかもしれない。しかし確実に技の数は増えた。新必殺技もできた。これらをどう生かすかで、バイソンのスーパーストIIでの地位は大きく変わるかもしれない。彼を信じて闘うのだ。


「オリャー」といいながら突っ込むダッシュストレート。小だと倒れるようになった。

バッファローヘッドバッド

↓ためて↑＋パンチ


起き上がりに使えるのはもちろんだが，飛び道具も抜けられる。

通常技・必殺技ともにぐーんと充実!
バルログ

爪を生かした通常技群

大きく技が追加された四天王の中でも、バルログは確実に「強く」なっている。

通常技ではジャンプ大爪と立ち大爪の強さが目立つ。特に立ち大爪は、ガイルの中足払いの外から当てられるほどリーチがある。

また、しゃがみ大爪は対空技になっている。敵が近いときの立ち大キックも上方への蹴り上げになっていて、対空性が高い技だ。

ジャンプキックは、以前よりさらに下に向いているため、ジャンプ爪との使い分けが要求されそうだ。

かく乱せよ!! 新技スカイハイクロー

バルログには新技が2つ追加されている。その1つがキックボタン3つでの1回転のバック転。これは、ノーマルバック転の半分で終わってしまう。起き上がりで出すと有効。2回転すると踏んでボーッとしている相手をささっと投げてしまおう。

さて、もう1つの新技、スカイハイクローだが、この技の特徴は、とにかく速い！ということ。壁に向かうモーションはバルセロナアタックと同じだが、反転後は物凄いスピードで相手に突っ込んでいくのだ。ほぼダッシュスピードの現バージョンでも凄まじいスピードだった。これで壁に向かいジャンプだからといって、バルセロナだね、あそれ、ハチン!!なんて目に遭わなくなる。こいつはラッキーだ。

そんなこんなで強くなったバルログに大喜びのバルロガーたちに、悲しいお知らせを…。スターダストドロップ（空中投げ）の間合いがせまくなった。やはり無条件で強くなれるはずはなかったか。とはいえ、それを差し引いてもバルログは性能がアップしているので、ユーザーが増えそうだ。

スカイハイ・クロー

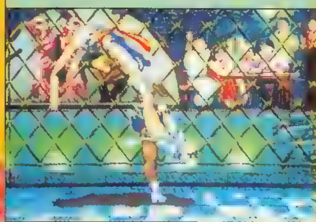
↓ためて↑＋パンチボタン（壁向かいジャンプ）その後パンチボタンで攻撃


反転したらボタンを押そう。爪が伸びる。大は軌道が一番低い。


「イヒヒヒヒ…」わー！やめてくれー！勝ちゼリフも変更されたバルであった。

ショートバックスラッシュ

キックボタン３つ同時押し


意外に重宝する技だ。従来のバックスラッシュと使いわけよう。


とにかく長い立ち大パンチ。これはダルシム並みだ。

サガット最強伝説、実現なるか？
サガット

一見変わりばえしないが…

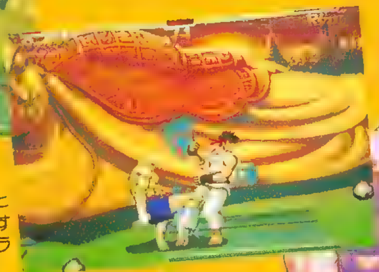
サガットは新しい必殺技は加えられていなかった。現バージョンではジャンプパンチや近距離のパンチ、小足払いなどが追加されてはいるが、一見したところ、これは!!といった変更点はないように思われる。が、それは大きな間違いだ。



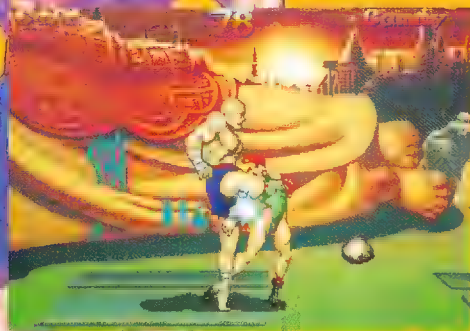
追加された数々の通常技。うまく使いたい。

夢の大大アパカ実現す!!

サガットの変更点として、わかりやすいのはタイガークラッシュのグラフィックが変わったことだろう。地面をホバーして急上昇するようになり、見た目にはかなりカッコよくなっている。SEも「ギュオン!!」という音が付いて、迫力満点だ。下から急上昇するので、立ちガードではくらってしまいそうだが、技自体の性質は変わってないのであしからず。



「タイガーニー」と言いながら急上昇するタイガーニークラッシュ。



この大キックにキャンセルをかけて…、



アッパーカァット!!強力な連続技だ。

サガット使いにとってうれしいのが、立ち蹴りすべてにキャンセルがかけられるようになったこと。立ち蹴りは小、中、大のどれも2段攻撃だが、今までの立ち小キック同様、1発目にキャンセルがかかるようになっている。これによって、ジャンプ大キック→立ち大キック→アッパーカット（タイガークラッシュ）という強力な連続技が可能になったのだ。

ほかの変更点としては、ガードできない起き上がりアッパーカットがなくなったことが挙げられる。まぁ当然といえば当然だよね。

このように、ターボ版に比べて、特に不利になった点はないサガット。追加された通常技もうまく使っていけば、ダッシュのときのような強さも夢ではないかもしれない。期待していいぞ。

悪の闘士は強かった
ベガ

闇の帝王復活か？

スーパーストIIでは新必殺技をひっさげて三たび登場。

全体的にダッシュに近くなっており、ターボで極端に弱くされた部分が見直されている。もちろんサイコ投げはターボ同様投げ返されてしまうし、ダッシュほどの強さはない（リーチとか）。だがターボでベガを使っていた人にとっては、実に使いやすくなったと感じることだろう。

デビルリバース
↓ためて↑＋パンチボタン



動きがほわあんとしているのでけっこう惑わされるぞ。

起き上がりにめくれ！デビルリバース!!

ベガに追加された新技は、ふわぁっと相手の背後に回り込み、突っ込んでいく「デビルリバース」だ。主に相手の起き上がりなどに使えそうだが、かなりクセのある技なので慣れるまで時間がかかるかもしれない。

変更が加えられた従来の必殺技、通常技は意外に多い。まずダブルニープレス。当たると転ぶようになったのだ。ちょっと考えると、ベガを相手にする立場ではいいと思うかもしれないが、いちいち転ばされるのは意外にいやなものだ。

次にヘッドプレス。大きく変わったのは、体力を削れるようになったこと。下りのサマーソルトスカルダイバーでも削ることができる。

また、通常技では、立ち大パンチが対空に適したアッパーになっている。ただし相打ちになりやすいので過信しないこと。

さらに立ち中パンチのサイコブローにはキャンセルがかけられるようになった。

通常技が多数追加された四天王の中でも、ベガは最も多彩な技を持つようになったキャラクターといえる。各自いろいろ試してみてほしい。



通常技にも対空兵器が！



削りに使えるヘッドプレス&サマーソルトスカルダイバー



ゴスゴス！デンデンとね。この後はサイコでひきずってやろう。

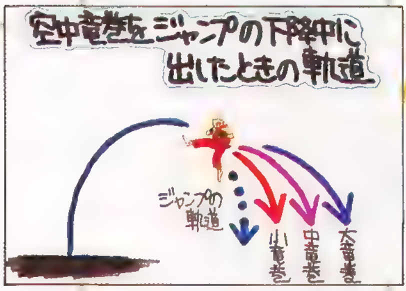
新空中竜巻を使いこなせるか!!
リュウ、ケン
担当：YOU．A

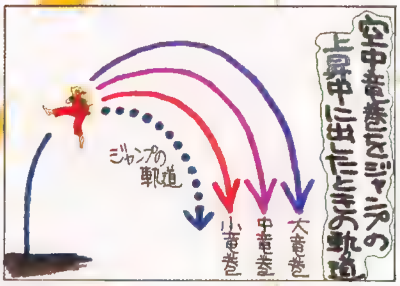
リュウ

空中竜巻の軌道が変わった

これはリュウ、ケン共通の変更点だ。

ターボの空中竜巻は、出した地点から水平に移動していたが、スーパーでは放物線を描いて動くようになった。





ジャンプの下降中に出すと、下がりながらの竜巻になるが、ジャンプした直後なら、回転しつつふわりといったん上昇してから降りて来るようになっている。今までは着地に一方的に返し技を受けることが多かったが、この空中竜巻はひきつけて出せば着地寸前まで攻撃判定が残るため、着地に返されにくくなるだろう。

しかし、空中で１回技を出してしまうと、もう空中竜巻が出せなくなってしまうのは痛い。跳び蹴り→空中竜巻はスーパーではなしだ。また、ターボではジャンプから空中竜巻で着地のタイミングをずらし、昇龍拳や投げにつなぐといった手がケンの常套手段だったが、これもほとんど使えなくなりそうだ。全体のスピードダウンも手伝って、スピードで惑わせるケンの闘い方は、相当制限されることになるだろう。


竜巻の降り際にくらい判定ができてしまった。


大のファイヤー波動拳は、至近距離なら相手を転ばせられる。


コマンドで確実に出せるようになったファイヤー波動拳。

ファイヤー波動拳が加わった

今までいろいろな噂が飛び交っていた「赤い波動拳」が、ファイヤー波動拳として正式に必殺技に加わった。

ファイヤー波動拳が波動拳と異なる点は、当たると敵が燃えるところ。さらに、近距離で大のファイヤー波動拳を当てた場合に限って、敵が倒れるという違いがある。取材した時点では、ダメージなどの変化は見られなかったが、これから調整される可能性は高そうだ。

竜巻の降り際が無敵でなくなった

通常の竜巻旋風脚は、リュウに限っては上昇、下降中とも無敵だったが、スーパーでは下降中が無敵でなくなり、反撃をくらうようになった。竜巻→着地昇龍拳、投げといった使い方は、今度はまずムリ。これはリュウにとっては大きなダメージだ。

ただし、上昇中は相変わらず無敵なので、ゲーム全体のスピードダウンと合わせると、相手の波動拳を見てから大竜巻で抜けるという戦法は、前よりやりやすくなりそうだ。

ケン


ケンの竜巻は上昇時に攻撃判定がついた。

竜巻の上昇時に攻撃判定ができた

ケンの通常竜巻の上昇時に、これまではなかったグラフィックパターンが書き加えられ、攻撃判定がついた。これにより反撃をくらいにくくなり、連続技としても決まりやすくなった。

ケンの通常竜巻はターボではほとんど使い道がなかったが、この改良により多少は利用価値が上がるかもしれない。

昇龍拳が全般的に変わった

ケンの昇龍拳は様々な変更点がある。

まず、出すパンチボタンによって、敵が倒れるまでに当たる攻撃の回数が違う。小、中、大で、それぞれ1、2、3発がヒットするようになった。すなわち、同じアッパー昇龍拳でも、小なら計2発だが、大なら4発が当たるわけだ。が、全体のダメージとしては、ヒット数ほどの差はないようだ。

さらに、大昇龍拳の突き上げた拳が炎で燃えているグラフィックになり、当たると敵が燃えて倒れるというにくい演出が加わった。

逆にパワーダウンした点としては、昇龍拳を入力してから攻撃判定の出るまでの時間が長くなり、連続技が入りにくくなったことが挙げられる。例えば、リュウ相手には、ジャンプ大パンチ→アッパー昇龍拳が入らない。昇龍拳は空振りしてしまうのだ。

また、昇龍拳の横へのせりだしが、心持ちおさえられたようだ。それでもリュウより明らかに前に伸びるが、跳び込んできた相手には、どこから大昇龍拳を打っても当たるということはなくなった。


まさに「燃える男」ケンの大昇龍拳

気功拳が大幅にパワーアップ!
春麗

気功拳をどんどん使おう

春麗の大きな変更点は、通常技の中にはあまり見受けられない。

新技として、近距離の立ち大キックが追加された。使い方は、もろに対空用って感じのもので、真上に強い。ガイルのスラストのように使えそうだが出が遅い。またオーラパンチが斜め上に強くなった。

気功拳は、溜め技になって新ポーズに変更された。通常の攻めの中では跳び蹴り↓中足払い↓気功拳と当てて削りに使う。画面端に追いつめたら足払いなどの間にまた溜めるクセをつけておこう。溜め技になったので隙がとても小さくなり使いやすくなったぞ。


出るまでが遅いものの、真上にきた相手に使える新立ち大蹴り。

●気功拳

最初に書いたとおり、溜め技になった。このため隙も少なく、掌底にキャンセルをかけて撃てば連続技になるし、中足払いからタイミングよく撃てば連続ガードで削れる。

また、ボタンによって射程がついた。小は遅いが、ほぼ1画面弱まで飛び、大は速いが、画面3分の1も飛ばない。

気功拳
←ためて→＋パンチボタン


溜め方式&新グラフィックになった気功拳。

後方回転脚

ダッシュ&ターボでは、めくり返しや一部の連続技として使った技だが、今回は結構パワーアップ。

2回入るようになり、ガードされると3発ガード技になった。これにより反撃されにくくなったようだ。


当たれば2段、ガードだと3発ガードになった後方回転脚。

●スピニングバードキック

ストIIから、シリーズを重ねるたびに少しずつ強くなってきたSBK。今回も、ダッシュ、ターボに引き続き利点が増えた。上昇中に攻撃が当たると、相手がダウンするようになったのだ。これで、起き上がりに技を重ねられても安心だ。そのかわりと言ってはなんだが、空中SBKはなくなってしまった。

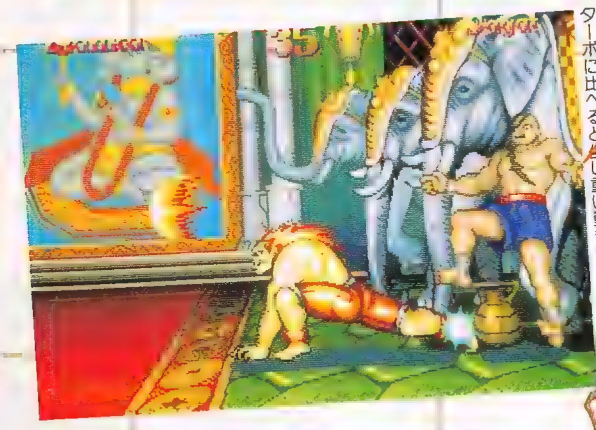
（担当　FRS−N, O）


上昇中にヒットすれば相手がダウンするスピニングバード。

3つのローリングを使いこなせ!
ブランカ

これが新生ブランカだ!

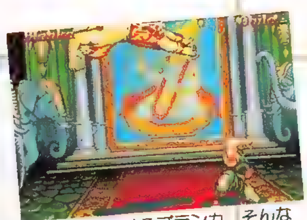
ストIIからダッシュ、ターボと少しずつ変わってきた彼だがその根底には「初心者でもすぐ使えるラクなキャラ」という基本指向が見える。スーパーでも細かいマイナーチェンジが見られるものの全体的にはあまり変わらずにターボまでと同じ感覚でプレイできるぞ。


ターボに比べると少し重い動きだがやっぱり速い。

バーチカルローリングがこう変わったぞ

ターボで新技として登場したバーチカルローリングがスーパーではほんの少し（？）弱体化してしまった。前は上昇してから着地するまで攻撃判定があったのが、昇りにのみ攻撃判定がついて下降時は無防備になってしまったのだ。

具体的に説明すると、上昇時は頂点まではターボのときと同じだが、そこでローリング姿勢を解除してしまい（その瞬間までは攻撃判定がある）そこからは無防備で落ちる。


上空でのびをするブランカ、そんな余裕ないだろ?

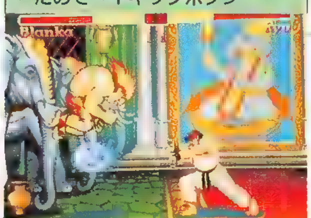
3つ目のローリング、その名もバックステップローリング

スーパーでブランカが覚えた新技だ。出し方はローリングと同じ要領でキックボタンで出せばよい。

この技は、まず後方にチョコンとバックジャンプして、そこから斜め上方にローリングアタックを出し、山なりに相手を狙う。小、中、大で跳んでいく軌道（＝距離）が変わるぞ。

この技のうまい使い方としては、相手の目の前に着地するように間合いとボタンを調節して出す。そして、着地後にかみつきなどを行うのがよい、使い方はいろいろだ。

バックステップローリング
←ためて→＋キックボタン


飛び道具をかわしつつ攻撃もできるが、先読みが必要だ。

ナッシュよ!今度は仇が取れそうだ
ガイル

スキのない強さ、復活!!

ある意味ではストIIの時点で既に完成されていたキャラクターだったガイル。そのせいか、あまり大きな変更点もなく現在に至っている。それがスーパーではどうなったのか?

結論からいうと大きな変更はない。いやむしろ、ダッシュのころに戻ったとみていいだろう。リュウ・ケンのパワーダウン、そしてゲームスピードも遅くなりそうであり、ターボでは今いち精彩を欠いていたガイルは十分上位を狙えるキャラになっている。



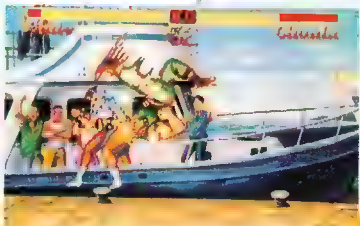
空中ソバット。はたして使い道やいかに。

軍人はココが変わった

ガイルの変更点としては、垂直ジャンプの中キックが空中ソバットになったことがある。相打ちを狙うにはいい技だが、この技が加わったために闘い方が大きく変わるということはなさそうだ。

次にソニックブーム。出すモーション、そしてグラフィックが変わった。今のところ技自体に大きな変更点はない。

サマーソルトは、大サマーが2発入ることはなくなり、当てればすぐ転ぶようになった。着地のスキは小、中、大どれも同じくらい。また、最後のグラフィックの判定が強くなり、後方にも攻撃力がついた。(C-LAN)


今まではこんな当て方はできなかったねえ。

楽することはないぞ
ダルシム

変化がないのは強い証拠

そのとおり。今回のダルシムは、はっきり言ってしまえば、大した変更点がないのだ。

通常技に関して言えば、まったく何も変わっていない。

何も変わっていないので、明らかに強くなったぞーという印象は受けない。

だが、明らかにターボのときとくらべて、ダルシムは使いやすくなっている。

考えてみた結果、くらい投げ、ガード投げがやりやすくなっているのではないかという結論がでた。

たしかに、ケンのジャンプ大パンチや春麗の小キックがくらい投げしやすい。

これはひそかにダルシム有利か?

小ファイアーが転ばない?

これがダルシム最大の変更点である。

これはつまり、小のヨガファイアーに限り、敵に当たっても転ばなくなったということだ。

これで何が変わるのかというと、小ファイアーをからめた連続攻撃が可能になったのだ。

しかし、敵が転ばなくなってしまった以上、ガイルなどに遠間で待たれるとつらい闘いになりそうである。

(MDS−RIK)



敵を転ばせるという特長がなくなってしまった。


しかし、これでダブルショックが可能に。

スーパー百貫がパワーアップ
E.本田

使いみちあるか?の変更点

本田は、通常技すべて、見た目の変更点としては何ひとつ変わってはいない。

技の判定に関して見てみても、判定の変わった技などは今のところ見当たらない。

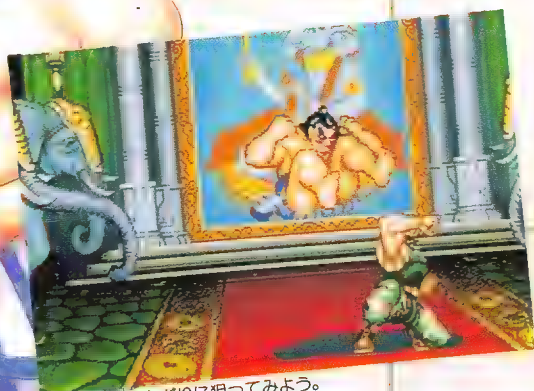
で、本田は何が変わったというのだろう。

それは、立ち小キック。

立ち小キックに、キャンセルをかけて必殺技を出せるようになっているのだ。

一応密着状態からなら立ち小キックキャンセルスーパー頭突きという連続技も確認されている。

でも、それがどーしたの?といって差しつかえないほどのマイナーチェンジである。


ガイルの起き上がりに狙ってみよう。

スーパー百貫ここが違う

本田の必殺技で変更があったのは、スーパー百貫落とし一つだけ。

判定やスピードは一切変わっていないようだ。変わったのは、スーパー百貫落としの「百貫落とし」のところ。

この、落ちてくるときのケツが、今回はしゃがみガードできないのだ。どんな使いみちがあるのか考えてみたところ、ガイルの起き上がりに重ねてみたら面白そうだ。理由はわかるよね。

(MDS-RIK)


しゃがんでいると、まんまとくらってしまう。

キックのスクリューでさらに地位は上がる？

ザンギエフ

YOU. A

アトミックスープレックス、フライングパワーボムが加わった

この2つはいずれも同じコマンド入力でかかるが、前者は近い間合い、後者は遠い間合いでの投げ技になる。

アトミックスープレックスは、ジャーマンを2回続けてかけるような技。かかる間合いはスクリューに比べるとかなり狭く、間合いに入っていないときはフライングパワーボムになる。威力は現時点ではスクリューと同じ程度か。

フライングパワーボムは、投げ技だがこれまでのものとはちょっと形式が違う。入力すると同時に投げるのではなく、相手にダッシュしていき（かけるキックでダッシュの距離が違う）、つかめる間合いに入ったところで初めて技をかけるのだ。この間合いは普通のつかみ技とあまり変わらないらしい。ダッシュ中には攻撃判定はないので、相手に技を出されると一方的にくらってしまう。おもしろい技だが、多少使いにくいかもしれない。

なお、この技は足払いをキャンセルさせてかけることができる。バリエーションに富んだ使い方が研究されそうだ。



迫力満点！アトミックスープレックス。



コマンド入力後、まず相手にダッシュしていき…。



投げ間合いに入ったところでつかみ、パワーボムをかける。

スクリューに失敗するとスキができる

ターボまでは、スクリューパイルドライバーをかけようとして失敗しても、ジャンプしたりパンチが出たりするだけだった。

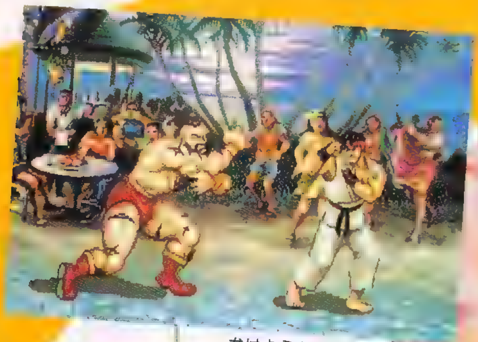
しかしスーパーでは、相手を投げられない状態のときにスクリューのコマンドを入力してしまうと、相手をつかもうとするモーションになり、大きなスキができてしまう。

例えば、スクリューの間合いに入っていないときや、相手のガードがとけていないときに吸い込もうとすると、つかみかけて失敗し、足払いなどをくらってしまうのだ。

これははっきりいって、ザンギにとっては大きな戦力ダウンといえる。うかつに立ちスクリューを狙えなくなってしまったわけだ。

ほかにスクリューで変わったのは、小パンチでかけると低く跳び、大パンチだと高く跳び上がること。しかし、小パンチでもかけたあとに離れてしまうため、ストIIのようにスクリューはめにはなりそうにない。

なお、スクリューのダメージは、取材の時点ではかなりバラつきが大きく、強いときは従来のスクリュー並みの威力があるが、弱いときは小技程度にしか減らせないときもあった。スクリュー以外のつかみ技についてもほぼ同様のことがいえるが、ダメージの大きさについては、まだまだ変更される可能性が高そうだ。



かけようとして失敗すると…。



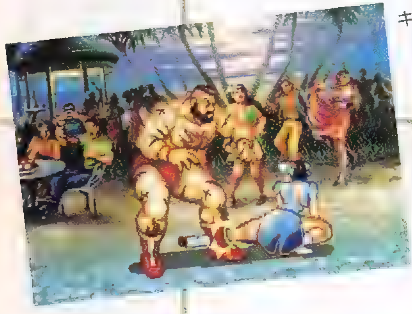
余裕があれば立ちスクリューの練習にはいいかも。

ハイスピードダブルラリアットがクイックダブルラリアットになった。

ターボのハイスピード～は、スーパーではクイック～に変わった。

クイック～は通常のダブルラリアットと同じスピードで回るが、回転数が1回少なく、回転が早く終わる。見ただけではクイックか通常か判断できないので、相手にとってはうかつに足払いにいけないのだ。波動拳などの飛び道具をクイック～でよけ、足払いに来た相手を吸い込むという戦法が生きてきそうだ。

ただし、回転中の足もとのくらい判定ができてしまったので、相手の足払いをすかしてスクリューというターボの戦法は使えなくなった。



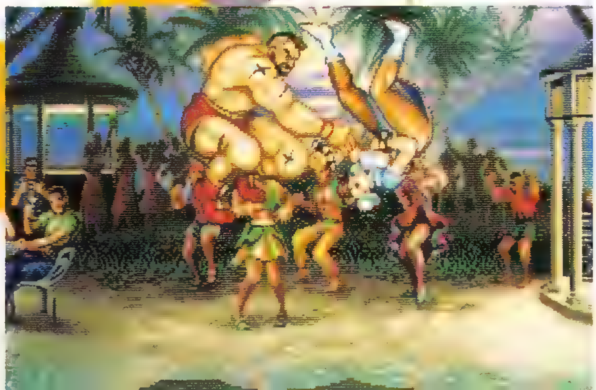
キックのラリアットでも足払いをすかせない。

空中投げが加わった

ジャンプ中に、レバーを上以外の7方向に入れて中・大のパンチまたはキックで、空中投げができるようになった。パンチだとデッドリードライブ（これまでのしゃがみ中パンチ投げ）、キックだとレッグスルー（同じくしゃがみ大パンチ投げ）を空中でかける。2つの技に条件などの違いはないらしい。

強力な跳び込み技を持つキャラに対しては、これまではくらいスクリューを試みるくらいしか手がなかったが、空中投げによって多少は闘い方に幅ができそうだ。

また、細かい点だが、空中投げができたことに付随して、しゃがみ投げはなくなり、すべてストマッククローになった。同様に新必殺技が増えたため、通常の投げ技も、技の種類がある程度変更になっている。



フライングデッドリードライブ。新たな脅威になりそうだ。

大好評すぎにて売り切れ店続出!! これは見かけ次第買い溜めするが吉と出ておるぞえ。

増刊号も、これで15冊目だぁ!!

ゲーメスト
増刊速報
GAMEST EXTRA NUMBER
PROMPT REPORT
BY MRRIK

ゲーメスト9月号増刊・通巻No.99号!

ワールドヒーローズ2

サムライビデオの全貌が今、明らかに!?

サムライスピリッツビデオを大胆予想!!

発売前から早くも話題独占のサムライビデオですが、今回はその内容を大胆にも予想してみたいと思います。

さっそくですが、事情にくわしいAさんにおこしいただいております。

事情通A（以下A）…ボクが来たからにはもう大丈夫。

カンジ君（以下カ）…ちょっとまって、オイラも参加させてほしいノ。

A…まずは音楽だね。これはやはり純日本風アレンジで聴かせてほしいところ。

カ…となると…アレンジ担当、純日本楽曲雑技団、て感じですかね?

A…うーん、そうなってくれたらうれしいねえ。まぁ、これはあくまでも希望ってことで。

A…次はビジュアル方面。これはうわさによると、あのおかたが総指揮をとるような…。

カ…あのおかたというのは、編集の長のあのかたですね。

A…そう。何かだいぶサムライスピリッツに入れ込んでいるようすで、ビデオを作る際には当然やってくれるでしょう。

カ…とゆうことはビジュアル面はバッチリOKってことですね。

A…最後はいちばんカンジンな、ふろくを予想してみますか。

カ…えーと、餓狼2のときは扇子。ワーヒー2は雑君紙ずもうだったでしょ。だから今度は――!?わかった!ナコルルの動物と話をしようつの笛セットォ!!

A…ひねりが足りないなぁ。ボクだったらタムタム特製邪教の踊り振り付けシートできまりだな。

カ…十兵衛の寛永通宝眼帯セットもいいなあ。古銭マニアはこれだけで買う価値あり!!

――え～、何だか最後はよくわからなくなってしまいましたが、とにかく㋚ビデオの最新作!買ってね。



アースクウエイクの面の曲はなかなかよいと思うのだが、やっぱり王虎の面の曲もすてがたいよなあ…



ビジュアル方面に関しては、期待にこたえる駄毛のものがあるぞ!



タムタムの勝ったときのおどりがすばらしいとゆう人は以外と多い。ボクにはちょっとわかりません。



ナコルル真っぷたつの瞬間。よくわかんないけど、面白そうだったんで。

ワーヒー2ビデオは今が買いどき

事情通B…みなさん、このビデオはもう手に入れましたか?早く手に入れないと大変後悔しますよ。

――それはなぜ?

B…私の予想によると、このワールドヒーローズ2のビデオは、あまりの予想外の人気により、新声社で生産が追いついていないと出ておる。

――ほほう。で?

B…このままいくと売り切れてしまう可能性が高いな。新声社は再版するかどうかあやしいぞ。

――そ、そんなこと!

B…いや、ありえる。今のうち買っておいたほうがいいぞ。

――そうですか。貴重なご意見ありがとうございます。

カンジ君…やった～!

――どうしたんだい?カンジ君。

カ…やっとワーヒー2全キャラクリアできたんだよ!このビデオのおかげだよ!

――そうかい?

カ…だって14キャラもいるのに全キャラの攻略法が入っているんだもの。

――そうだね。カンジ君もだんだん宣伝のコツがわかってきたようだね。次回からは、もうちょっとさりげなくやってみようね。



これが噂のビデオ ワーヒー2なのだ!!

ワールドヒーローズ2
定価6000円　通販番号GV－3
付録：雑君キャラポップ

本屋さんで、ゲーメストビデオが注文できるって知ってた?

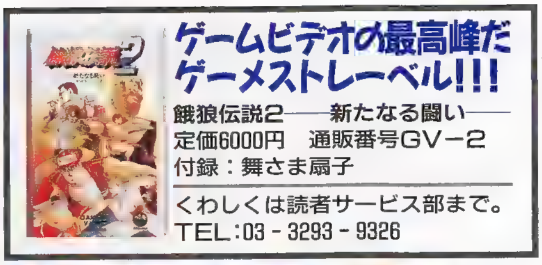




ビデオの中では比較的ドラゴンが活躍しているぞ。うれしい。

抜け目なく売ります 増刊ワーヒー2

——さて、ビデオに続いて発売となったワーヒー2増刊なんですが、どんな感じになってるんでしょうか?
事情通C…そうさねー、ビデオでも紹介できなかったような細かい攻略がウリかな。
たしかに全14キャラを攻略しているのは絶賛に値するね。
——ほかには?
C…これは増刊でしか手に入らない各キャラクターのサイドストーリーページ、さらにワールドヒーローズアイランドのイラストギャラリー、ですねえ。本誌じゃあまりこういったのは見られないからねえ。
——すでに発売されているんですけれども、売れゆきのほうはどんなもんでしょうか?
C…うーん?私もまだよくわからないんだが、ワールドヒ「ローズの人気、ビデオの売れ行きと、今までの増刊の売れかたとかね合わせて考えると、こりゃかなりイイ線いけるのでは?
カンジ君…キミキミ、ポスターの存在も忘れちゃいけないノ。
C…そうか!ポスターといえばもう定番となった増刊のふろく!このために買ってもいいという人続出のアレだな。
カ…どんなものなのかは買ってひらいてみてのお楽しみにしておきましょうかねえ。
——カンジ君うまい!!
C…やっぱりポスターは立ち読みじゃ手に入らないし、買ってもらうしかないなと。
——みんなの意見が一致しましたね。





増刊発売記念フォトグラフィティー。嫌がるハンゾウを無理矢理引っ張るエリック。



その2。向かい合ってガマンくらべ。「先に足をついたほうが負けだぞ。」

あの雑君保が、コミックを出す!! その2カレンダーは、はよ予約せいよ!

——なんと!古葉ビー先生に続いてあの雑君先生もゲーメストからコミックを出すんですねえ!
事情通S…コミックゲーメストに連載したときから予想はついていたけど、こんなにも早いとは驚きだね。
——雑君先生といえば、昔、ゲーメスト誌上で目玉キャラ4コマを書いていたんですよね。
S…何も知らないねキミは、ゲーパロコミックの元祖的な存在だよ!覚えときなさいね。
別に私がエラソーに言うことじゃないんだけどさあ。
——それで、このコミックにはどんな内容が?
S…私もくわしいことはよく知らないんだが、考えられることは、コミゲ連載中のワーヒー2＋αってことかな。
——ふむふむ
S…しかし、それだけでは足りないので、足りないぶんは以前の本誌連載モノか、はたまた書き下ろしかということになるだろうな。
——なるほどー。私としてはその〝以前の作品〟ていうのも見てみたい気がしますね。
S…でも、それはそれで別にコミック化ということも考えられるぞ。
——おぉっ、さすがに冷静な分析ですね。
S…あとは発売日を待ってもらいましょう。
——餓狼伝説2&ワールドヒーローズ2のカレンダーもでるんですよね。
事情通K…うむ。これについては完成予想図を見てもらうとしよう。
——本屋さんで予約するんですか?
K…さよう。銀行からもらったカンレダーじゃ部屋の中が陰気になってしまうでの。はずかしがらずに予約するのだ。
——予約しないとダメですか。
K…もちろん!ワシも昔カレンダーなどとタカをくくっていて買えずに泣いたことがある。
——本屋さんではなかなか売ってないですもんね。
K…本屋はあてにしないのが一番。予約だぁーーっ!!



そのとおり。ワタシもはっきりしたことは知らないので、これは発売後のお楽しみにしよう。



これが雑君先生のかの目玉キャラ〝リュウ〟である。現在よりも目玉が大きいような気がする。



これが完成予想図だッ!

ストリートファイターII



一大ブームを巻き起こしたストリートファイタII。その魅力のすべてを完全凝縮!!キャラクター紹介、すべての技の一覧表&出しかた、対CPU戦や対戦必勝法、開発秘話など、内容盛りだくさん。
全144頁 1000円

ストリートファイターIIダッシュ



対戦格闘アクションゲームの最高峰、ストリートファイターIIダッシュ。対戦攻略をはじめ、四天王を徹底解説、連続技のバリエーションも豊富に紹介。人気漫画家によるイラスト特集もある。
全160頁 1200円

1991オールカプコン



今、一番人気のあるゲームメーカー〝カプコン〟のすべて。カプコンゲーム第一弾バルガスから、1991年のストII、キャプテンコマンドーまでを完全網羅。写真やイラストも盛りだくさん。
全160頁 1200円

ギャルズ♡アイランド2



ゲームに出てくる女の子だけを集めた、マニアも必見のこの一冊。開発裏話や描きおろしイラストなど、よそでは絶対に手に入らない資料を紹介。読者が選んだベスト30やフルリストなどもある。
全144頁 1200円

宿命の増刊 餓狼伝説2



格闘ゲームブームの中で生まれた、秀作のこの一本。各キャラクター紹介はもちろんのこと、開発日記やキャタクター別のデータなど目を見張る資料を満載。対戦攻略とCPU戦は究極的に紹介。
全144頁 1200円

必殺荒技増刊 最新格闘ゲーム



格闘ゲームを一つにまとめてしまった、魅惑の一冊。NEWゲーム11タイトルは、基本操作から各キャラの設定などの紹介をゲームごとにまとめて掲載。ストIIの歴史についても研究している。
全144頁 980円

ゲーメストのビデオとカレンダー、そして増刊号&バックナンバーは、お近くの本屋さんで注文できます。

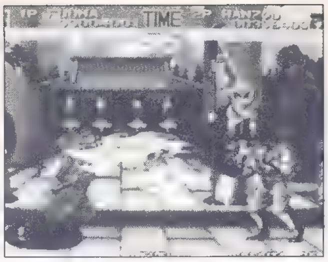


公道ではマネしないでください。
VIDEO SYSTEM
超高速スクロールの
壮快カーアクション!
レースステージは世界各国。10タイプの高性能マシンを駆って、市街地を、雪道を、画面狭しと縦横無尽に大爆走!邪魔者はすべて破壊しろ!相手のゲージをゼロにするか、先にゴールできれば、次の猛者とバトルスタート。壊すか壊されるかのタイマン勝負だ!スピードだけじゃ倒せない!乱入対戦で、さらにゲームはヒートする。
アクセル
ブレーキ
A
B
画面は開発中のものです。
爆烈
クラッシュレース
CRASH RACE
SONIC WINGS
TM
ソニックウイングス
絶賛発売中!
VIDEO SYSTEM
SUPER Famicom
スーパーファミコン
ソニックウイングス
SONIC WINGS
SHVC-HW
10M
¥8,900(税別)
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SYSTEM
VIDEO SYSTEM
ビデオシステム株式会社 〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL 075(723)0358代 FAX.075 723 0368
ユーザーテレフォン 075-723-1544

CONTENTS〈目次〉
MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST

10 No.100 October 1993

●大好評発売中のワールドヒーローズ2ビデオに続き、待望のワールドヒーローズ2増刊号が発売されました。
イキなキャラが、グッドに紹介され、それでいてパワフルな攻略も載ってる、とてもナイスな本です。ビデオと合わせて増刊号もそろえれば、全キャラクリアはマチガイないでしょー（多分ね♡）。



ついにやったぜ！100号 大感謝特別超特大号!!

気合いも100倍！攻略パワー大爆発!!

NEW GAME PATROL

100号記念大特集！

大好評連載第3回！

好評連載中

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内
ゲーメスト10月号

表紙：「スーパーストリートファイターII」 イラストby藤原ひさし／©CAPCOM 表紙写真：サムライスピリッツ／©SNK

大人気総力大特集

VS天草から対戦究極戦法まで

サムライスピリッツ

「CPU戦で先に進めない！」「対戦で勝てない！」そんな悩みを一気に解決!!

第1部

対コンピュータ攻略

－基礎編－

担当：石井ぜんじ、KAL

体力差で決まる！コンピュータ戦の動き

このゲームのCPUは今までのゲームにない性質を持っている。プレイヤー側とCPU側の残り体力を比較し、どちらの体力が多いかによって行動パターンを変えてくるのだ。

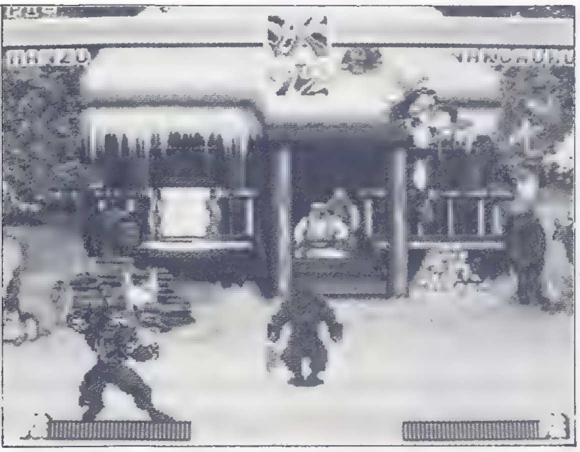
そこで、CPUは今どの状態（モード）にあるのかを理解すれば、CPUの動きに対応して弱点をついていくことができる。それだけでなく、残り数秒で逆転負けしたり、CPUに逃げ・待ちプレイをされて判定負けすることは少なくなるはずだ。自分がプレイしているときの状態を思い浮かべながら読んでいってほしい。

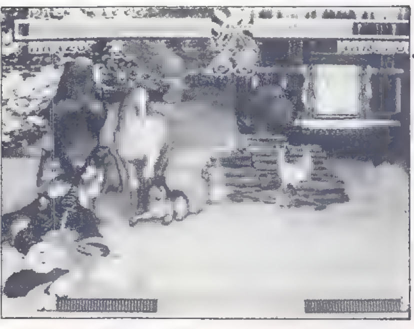
大きく分けてモードは2つ

大まかに分けて、CPUのモードは2つになる。プレイヤー側のほうの体力が多くて、何とか逆転しようと懸命に攻撃してくる攻撃モード。そして、逆にCPU側のほうが体力が多く待ちにはいって攻めてこない待ちモードがある。それでは、ナコルルを例にとって説明していこう。

ナコルルは、スタート時はあまり必殺技は出さず、ほとんど攻めてこない。しかし、うかつに近づくと反撃をくらう。また、このモードのときは接近戦になると投げを多用してくる。これは待ちモードの典型で、CPU側がリードしているとたいていこのモードになる。このときは、間合いを離して小技を出すとジャンプしてくるので、対空兵器で落とすとよい。

2～3回対空兵器で落とし


最初は小足払いでジャンプしてくれる。

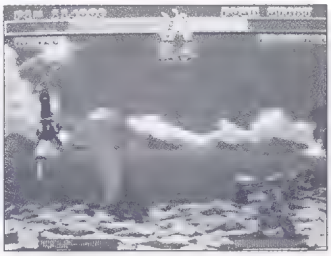

攻めモードはひたすらアンヌムツベを出してくるので注意。

てこちらがリードすると、アンヌムツベ、レラムツベ、カムイムツベなどをさかんに出してくる攻めモードとなる。このモードでは、接近してもほとんど投げにこない。投げられまいとすると、逆にアンヌムツベをくらい、投げより大きなダメージをくらう。ここはひたすら待ち、必殺技をガードしてから斬っていくのが正しい対処法だ。

しかし、うっかりくらって体力差が逆転すると、待ちモードに戻ることがある。待ちモードだと接近戦で投げられてしまうことが多いので、どちらのモードか見分けて対応することが大切になってくるわけだ。

ナコルルに限らず、体力差が大きくなればなるほどCPU側は積極的に攻めてくる。覇王丸は旋風裂斬や弧月斬を出しまくるし、シャルロットはスプラッシュファーントを連発してくる。一見辛そうな攻めモードだが、CPU側の攻撃も強引になってくる。その分攻撃の隙を突きやすくなって、かえって楽になるというものだ。

攻めモードはCPU側が逆転に成功するまで続くが、プレイヤーが正しい対処法を心得ていればまさにこちらの思うツボ。CPUを早めに攻めモードに変え、返し技でどんどん体力差を広げていくのが対CPU戦の理想の形だといえる。



攻めモードになると、覇王丸は遠くで弧月斬を空振りしてしまう。

対CPU戦法虎の巻 3つの戦法を駆使せよ!

さて、CPUの性質がわかったところで、どのように攻めればよいだろうか。大きく分けると、「歩き・すかし投げ」「とばせて落とす」「相手の技の隙をつく」の3つの戦法が基本になる。この戦法を各キャラのモード別に使い分けていくのだ。それでは、3つの戦法のやり方をざっとみていこう。

●戦法その① とばせて落とす

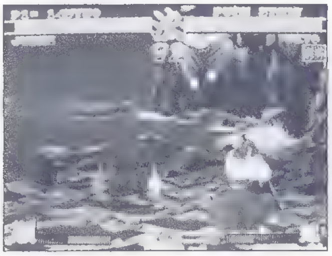
敵と離れて小足払いや小斬りを出し、対空兵器で落とすパターンだ。とばせる方法は小足払いなどのほかに、爆炎流や旋風烈斬などの飛び道具も使える。

落とす技のほうは、立ち大斬り・立ち大蹴りなどの地上の対空兵器以外にも、ジャンプ斬りや、くぐり斬りなどでもよい。使える対空兵器は表にまとめておいたので、参照してほしい。

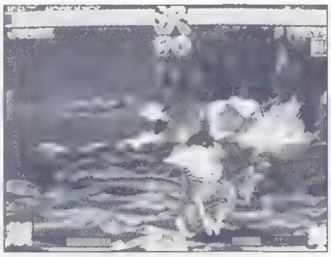
●戦法その② すかし投げと歩き投げ

相手にジャンプ小キックなどで突っこみ、CPUがガードしている隙に着地と同時に投げてしまう戦法。対空兵器も空振りさせて、その隙に投げる場合もある。待ちモードに入っている敵に有効だが、使えるキャラは限られている。ガルフォード、橘右京、千両狂死郎、不知火幻庵に対して使うことが可能。

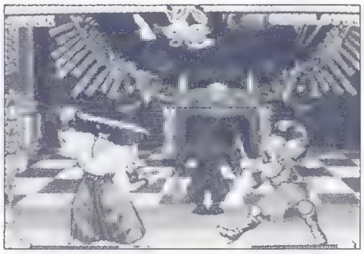
歩き投げは、CPUが歩いているところにいきなり近づき、ぶつかる寸前にポイと投げてしまう方法。攻めモード時に歩いたりダッシュしてくるタムタムと、完全な待ちモードで剣を突かないシャルロットに使える。また、天草四郎にはこれだけで勝つことも可能だ。



ジャンプ小キックを空中で空振りする。



着地したらすぐに投げてしまえ。



うろうろしている超待ちシャルロット。近づいて投げてしまえ!

●戦法その3 CPUの技の隙をつく

例えば必殺技をガードしてそのあとの隙に攻撃を入れたり、飛び道具の隙にとびこんでジャンプ大斬りを入れたりする方法のことをいう。

しかし、隙ができるといってもその隙は一瞬の間なので、モード別にCPUの攻撃を予測しておく必要がある。キャラ別に待ちモード、攻めモードの性質を理解して、的確に技の隙をついていこう。

■うつせみ天舞の返し方

キャラ名	ガードしたあと返せる技
覇王丸	少し歩いて大斬り
ナコルル	アンヌムツベ(大)
タムタム	ジャンプ大斬り
服部半蔵	ジャンプ中斬り
ガルフォード	ジャンプ中斬り
王虎	少し歩いて大斬り
橘右京	ジャンプ中斬り つばめ返し
千両狂死郎	回転曲舞
不知火幻庵	肉転突き(大)
アースクェイク	ジャンプ大斬り
柳生十兵衛	ジャンプ大斬り
シャルロット	ジャンプ大蹴り

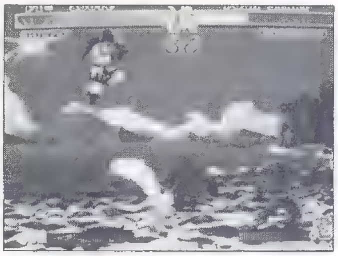
■対空技表

キャラ名	近いとき	少し遠いとき	さらに遠いとき
覇王丸	立ち大蹴り(しゃがみ大斬り)	しゃがみ大斬り	立ち大斬り
ナコルル	立ち大斬り(引きつけ) アンヌムツベ	垂直ジャンプ大斬り アンヌムツベ(大)	アンヌムツベ(大)
タムタム	立ち大蹴り(弱い) 立ち小、中蹴り(引きつける、弱い)	ジャンプ大斬り しゃがみ大斬り	ジャンプ大斬り
服部半蔵	立ち大蹴り(引きつける) しゃがみ大斬り	ジャンプ中斬り	
ガルフォード	立ち大蹴り(引きつける) しゃがみ大斬り	ジャンプ中斬り	
王虎	気功旋風斬 しゃがみ中斬り(弱い)	立ち大斬り	立ち大斬りの先端
橘右京	しゃがみ大蹴り しゃがみ中斬り(弱い)	立ち大斬り	つばめ返し
千両狂死郎	回転曲舞 血煙曲輪 跳尾獅子	バックジャンプ大斬り	垂直ジャンプ大斬り
不知火幻庵	しゃがみ大斬り 肉転突き	ジャンプ大、中斬り	毒吹雪
アースクェイク	立ち大蹴り	バックジャンプ中斬り	垂直ジャンプ大斬り
柳生十兵衛	立ち大蹴り(弱い) くぐり大斬り	ジャンプ大斬り	ジャンプ中斬り しゃがみ中斬りの先端
シャルロット	しゃがみ大斬り 立ち大斬り 立ち蹴り全般	パワーグラデイション 立ち大蹴り	ジャンプ中斬り

各キャラ別対応攻略法

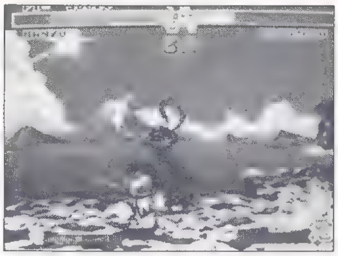
対覇王丸

待ちモードのときは守りが硬く、なかなか攻撃が通じない。あまり無理せず少しでもリードしたら、時間が経つのを待とう。対力差があまりなければ、残り時間が少なくなると攻めモードに変わってくれる。爆炎流や旋風烈斬など


爆炎流などの飛び道具なら、強引にジャンプさせることができる。

の飛び道具を使えば、待ちモードでも跳ばせて落とすパターンが使える。

残りタイムが少なくなって


旋風裂斬の隙が一番の狙いめだ。

プレイヤー側の体力が多ければ、攻めモードとなり旋風裂斬を連発してくる。旋風裂斬が出たらここぞとばかりに跳びこんで大斬りを入れよう。

跳びこみにくいキャラは、待っていると弧月斬を空振りするので、着地の隙に攻撃しよう。ちなみに攻めモードにCPUが徹していいるときは、接近戦で投げずに弧月斬を出してくることが多いので注意しよう。

対ナコルル

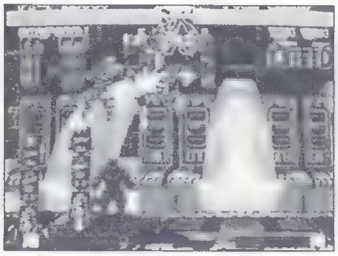
スタート直後やリードしているときは待ちモードになっている。このときは小足払いなどでとばせて対空技で迎撃しよう。このモードのときは接近すると投げられる恐れがあるので、できるだけ間合い離そう。


カムイムツベはガードしたあと隙があるので斬れるが、ヤトロポックは斬れないので注意しよう。

待ちモードのときはすかし投げが決まりやすい。

ダメージを与えたあとは、アンヌムツベなどを連発してくる攻めモードになる。こうなったら必殺技をガードして斬っていこう。1本目を先取した2本目のスタート時などは、スタート直後から攻撃モードになっていることがあるので注意しよう。

対タムタム


ジャンプしたところをジャンプ斬りなどで撃墜する。

スタート直後のモードではジャンプしながら近づいてくる。そこで、タムタムのジャンプ大斬りの当たらない位置まで近づき対空兵器で落とすか、ジャンプして空中で斬ろう。どちらのときも、タムタムのジャンプ大斬りが当たらないように近くに入りこむことが大切だ。

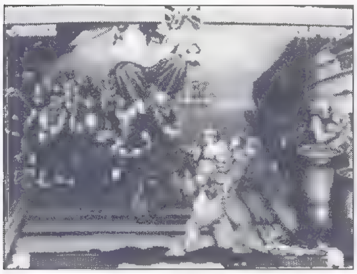
攻めモードになると、タムタムはつかつか歩いてくるので、自分もタムタムに向かって歩いていって、歩き投げを決めよう。

また、投げてきた骸骨をガ


骸骨をガードしたあと、たいていダッシュしてくるがパグナ・ディオスが来る。

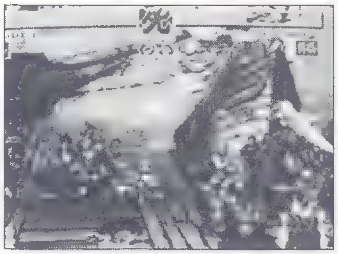
ードすると、たいていダッシュしてくるかパグナ・ディオスで突っこんでくる。ダッシュしてきたら投げることができるし、飛び道具や突きなどでパグナ・ディオスを返すことができる。パグナ・ディオスはガード後に小斬りの連打をしてもよい。

対ガルフォード



最初の待ちモードのときはすかし投げが決まりやすい。すかし投げが決まりにくくなったり、プラズマブレードや忍犬攻撃を始めたら攻めモードと判断する。

攻めモードのときは、忍犬


忍犬攻撃の隙は大きい。絶好の跳びこみチャンス。

攻撃を多用してくるので離れて待とう。忍犬を出してきたら、跳びこんで大斬りを当てる。また、近間で小足払いを連打するとジャンプしてくれるので、対空技で迎撃してもよい。

対服部半蔵

最初は小足払いや小斬りでジャンプさせ、間合いに応じた各対空技で撃墜する。ジャンプ大斬りをくらわないように注意すること。

リードされると、爆炎流を


攻めモードになって離れると、必ずといっていいほど爆炎流を出してくる。

連発して、ダッシュモズ落としを狙ってくる攻めモードに変わる。このときでもしつこく小足払いなどを出すと跳んできてくれるので、跳ばせて落とすパターンは有効。また、


うつせみ天舞をガードしたら確実に反撃しよう。

爆炎流の隙に跳びこんで大斬りを当ててもよい。爆炎流の隙は短いので、見て跳ぶのではなく出すものと読んで跳びこもう。

対王虎

覇王丸同様、リードすると守りが非常に硬くなる。少しでもリードしたら、プレイヤー側も硬く待ちに入るのがよい。爆炎流なら、待ちモード


王虎の立ち大斬りをガードしたら、大の肉転突きが入る。

の王虎をジャンプさせ、しゃがみ大斬りなどで迎撃することができる。

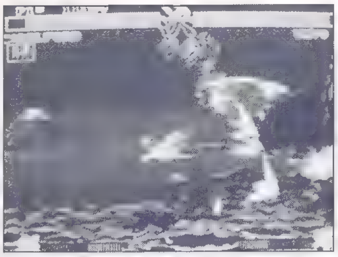
リードされると王虎は、大斬りや気功爆転法を出してくる。こうなれば落ち着いてガードし、隙に攻撃を入れていけばよい。大斬りはガードしてからジャンプ大斬りや少し歩いてリーチのある攻撃で撃墜する。気功爆転法は、剣を拾う隙に攻撃しよう。

対橘右京



すかし投げだけで勝てるキャラもいる。

待ちモードのときはすかし投げが有効。ジャンプすると地上の対空技で落とそうとするが、空振りしてしまって着地に投げが決まることが多い。キャラによっては対空技にタイミングが合いやすいものがある（王虎など）ので注意しよう。



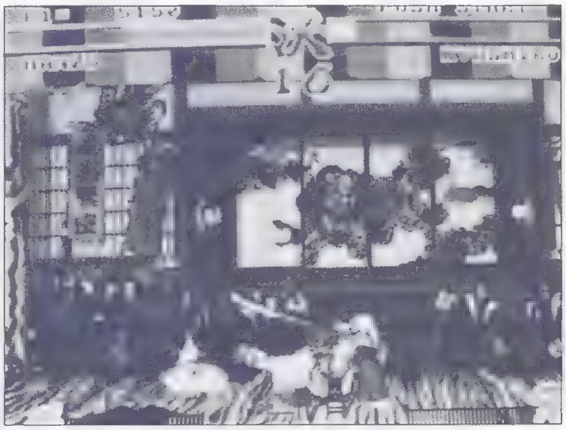
空中でジャンプ大斬りを出そう。つばめ返しを出す前に斬る。

攻めモードになると、じりじりと近づいてくるようになる。このときは、中間距離でおもむろにジャンプすると、CPU右京も迎撃しようとジャンプしてくる。それを見越して早めに大斬りを出しておくとくらってくれることが多い。これを繰り返していこう。

また、王虎など小足払いや飛び道具で跳ばせることのできるキャラクターは、ジャンプさせて対空技で落としていってもよい。

対千両狂死郎

攻めモードになっても風裂扇を出してくるぐらいで、基本的にあまりモードに関係なく攻める。跳ばせて落とすこともできるし、すかし投げもそこそこ決まる。



飛び道具をガードするとたいてい風裂扇を出してくる。跳びこめ！

飛び道具をガードさせると、風裂扇をよく出してくる性質がある。ガードさせたらすぐ跳びこんで大斬りなどを当てよう。

対不知火幻庵

スタート直後のモードはすかし投げが決まりやすい。ナコルルなどはジャンプの軌道がCPU幻庵の対空技にかかりやすいので、三角とびを使ってすかし投げをしてもよい。

このモードのときは、小足払いで跳ばせることもできる。幻庵の空中の当たり判定のため、しゃがみ大斬りやアンヌムツベでは撃墜できないので注意しよう。



肉転突きをガードして立ち大斬りを入れよう。

リードされると、毒吹雪を1～2回出してから肉転突きというパターンをしつこく繰り返してくる。毒吹雪を出したときに跳びこんでもよいし、肉転突きをガードしてから攻撃してもよい。肉転突きをガードしたらタイミングよく飛び道具を出すのが確実。飛び道具がないキャラは、少し歩いて大斬りなどリーチのある攻撃を当てるかジャンプ攻撃で迎撃しよう。

対アースクェイク

最初はジャンプしてとびこんでくることが多いので、強い対空技があれば対空技で落としていく。攻めモードになると、しきりにファットチェーンソーを連発してくる。アンヌムツベなどなら、ファットチェーンソーに対して攻撃することができる。

アースクェイクの場合は、各キャラの特殊な戦法で攻めることが多い。アハウ・ガブルや気功爆転法、毒吹雪、つばめ返し、アムベヤトロなどの特殊な飛び道具が有効だ。そのほかのキャラは、強力な対空技で落とすか、ジャンプ攻撃で攻めよう。



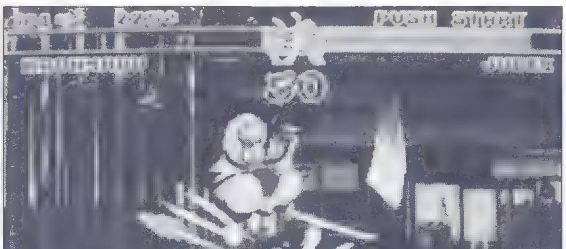
ファットチェーンソーを出したらすぐアンヌムツベだ。

対柳生十兵衛

どのモードでも小足払いなどで跳ばすことができるので、対空技で落とすのがよい。また、ジャンプの下をくぐって、着地に投げるくぐり投げをしてもよい。

1本目を先取すると、2本目のスタート時にダッシュ投げをしてくることが多い。ダッシュしてきたら小技で追い返そう。また、ジャンプ攻撃をガードしたあと着地でもう一度技を出すとあまりガードしない。

攻めモードになると、八相発破や二ツ角羅刀をさかんに出してくる。ジャンプ攻撃や飛び道具で確実にダメージを与えよう。



八相発破には覇王丸のジャンプ大斬りなどが決まる。

対シャルロット

かなりの強敵と思われる。対CPU戦で苦労していると思われるので、くわしく説明していこう。

1本目のスタート時やコンピュータの体力が多いときは、剣を出さずに歩いていることがある。この超待ちモードのときは、歩いて近づき投げることができる。

剣を突いてくるときは、柳生十兵衛などよほどリーチのあるキャラ以外、あまり手を出さないほうが無難。端に追いこまれてもいいからガードして待とう。

ひたすらガードしていると、いずれは投げにくるか、ジャンプしてくる。投げに来たら小斬り・小足払いなど出るのが速い技で追い返す。ジャンプしたらこちらもジャンプして、ジャンプ中斬りなどの対空技で追い返そう。立ち大キックなど、地上の対空技はジャンプ大斬りに負けてしまうことがあるので注意しよう。



ジャンプしてきたら垂直ジャンプ中斬りで機敏に反応して対応せよ！

サムライスピリッツ 対コンピュータ戦 ―VS天草への道のり―

シャルロット



ジャンプ攻撃の強さと特殊な技からの投げハメで楽々1コインエンディングを見よう!!

担当：KAL

このゲームで最も楽に1コインクリアできるキャラといえばこのキャラ、シャルロットだ。なんといってもジャンプ大斬りが強い強い。このゲームのコンピュータが対応しきれないほどなのだ。

さらに立ち小キックを使ったすかし投げまであるので、どうしても1コインエンディングを見たい人はシャルロットを使うしかない！



対戦同様、CPU戦でも威力を発揮するジャンプ大斬り。

単純明快！バッタバッタと斬りたおせ！

CPU戦の気持ちいいところは、近間から跳び込んでジャンプ大斬りを出しまくっているだけでたいていのキャラに勝ててしまうところだ。基本的には全キャラに対して効果があるが、一部のキャラが後半面で出てくると、ジャンプ大斬りだけでは勝てなくなる。そういうときの非常手段として、〝小キックすかし投げ〟がある。

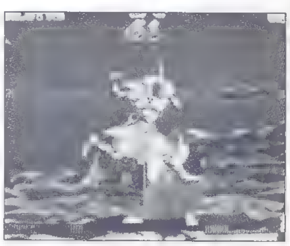
立ち小キックの移動距離を覚えよう

この小キックすかし投げは、ジャンプ攻撃をすかしてコンピュータにガードさせて投げる普通のすかし投げと原理は同じだ。ただジャンプするよりも間合いをはかりやすいので、ほぼ確実に投げることができる。

立ち小キックで相手の目の前まで移動して投げてしまう、このすかし投げを使用するのは、王虎、右京の2人に対してだ。

王虎に対しては、普通に地上に立っている状態から立ち小キックを出して近づき、投げボタン連打で投げ、すぐにまた距離を合わせて…の繰り返していく。

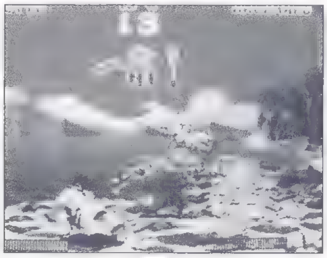
右京に対しては、最初の一回までは王虎と同じで、投げたあとその場から相手方向に技を出さないでジャンプし、着地したら立ち小キックで近づき後ろへ投げる。あとは以上の繰り返しでOKだ。右京に対しては空ジャンプをすると距離を合わせやすいのだ。



このように、立ち小キックで目の前まで近づき、すぐに投げてしまう。

念のために…

最後に、覇王丸に対しては、前半は跳び大斬りで、体力が赤くなってモードが変わってからは、旋風烈斬を待ってジャンプ大キックをあてよう。



跳び大蹴りは早めにボタンを押そう。リーチが長くて中蹴り共に対戦でも使える技だ。

ナコルルに対しては前半は跳び大斬りで、後半はアンヌムツベがくるまでガードしつづけ、ガードしたらすぐ大足払いを出して転ばそう。

橘右京



つばめで誘い、つばめで斬れ!!

担当：FRS-NO

橘右京の持つ必殺技、つばめ返し。右京のCPU戦はこのつばめ返しをうまく使いこなせるかにかかっている。

まず、いつでもどこでも、つばめ返しを出せるように練習してほしい。コツは、あせらずレバーをゆっくり回すこと。つばめに始まり、つばめに終わる。それが右京だ。

使うのは大のつばめ返し

つばめ返しの大は、火の鳥が遠くまで飛んでくれる。

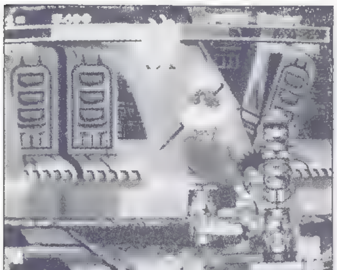
垂直ジャンプからの大つばめ返しは、ある意味で飛び道具のかわりとなるのだ。この垂直大つばめ返しだけやってれば勝てるのが、VSアースクエイク戦。

このほかに、つばめ返しを使った黄金パターンがあるのでご紹介しよう。

まず、バックジャンプなどから大つばめ返しを当てるなどして、相手を転ばす。

転ばせたら、相手と密着して、起き上がり切る寸前にバックジャンプする。そのバックジャンプの頂点に達する少し前につばめ返しを大で出そう。すると、右京のバックジャンプに反応して、つられて跳ぼうとした相手に、大つばめがバッチリ決まる。

このパターンは、VS狂死郎、右京、タムタム、幻庵、ナコルル、十兵衛に有効。



倒れた相手に密着して、起き上がりにバックジャンプ。



バックジャンプの頂点寸前で大つばめ返しを出す。外れてもすぐ跳んで再度つばめ返し。



しゃがみ小斬りで跳ばせて、立ち大斬りで返す。黄金パターンPART2。

VSシャルロットは、跳び込みの大つばめ返しをかするように当て、着地と同時にバックジャンプ。するとつられてスプラッシュファントを出すので、この技に大つばめ返しが入る。

VS半蔵、ガルフォード戦は遠くで大つばめを出すと、うつせみにくるので、上ガードしたあと、相手方向に跳んでつばめ返し。

このほかの方法は、しゃがみ小斬りで跳ばせて立ち大斬りで落とす。VS右京、ナコルル、幻庵、王虎、天草にはこのパターンで。



VS覇王丸は、しゃがみ小斬りで画面端へ追いつめ、旋風烈斬に跳び込んでつばめ返し。

VS十兵衛は少し離れて大スラを出すと不思議とよく当たる。VSナコルルは、こちらがリードしたら、アンヌムツベ待ちでガード・立ち大斬りを入れよう。

服部半蔵



至高の飛び道具…爆炎龍!! これを使わない手はないぞ!!

担当：C・LAN

爆炎龍で跳ばせて落とせ!!

半蔵の対CPU戦の基本ともいえるのが、爆炎龍で跳ばせて、対空技で落とすパターンだ。爆炎龍は実に便利な技で、小足払いなどで普段跳ばない敵も無理矢理跳ばせることができるのだ。そして、出した後のスキも小さいため、対空技が間に合うのである。

対空に使われる技は…

①立ち大キック
②しゃがみ大斬り
③立ち中斬り
④ジャンプ中斬り

主にこの4つだ。これらをキャラクターによってうまく使い分ける。このうち、全キャラに有効なのが③の立ち中斬りだ。ただし、**刀の先を、ひきつけて**出さないと反撃をくってしまうので注意しよう。

なお、小足払いで跳んでくれる、ナコルル、タムタム、半蔵、幻庵、十兵衛、天草に対しては、爆炎龍を無理に使う必要はない。小足払いのほうが余裕があるので、この6キャラには小足払いを使おう。天草以外にはくぐりもず落とし、また半蔵にはくぐりしゃがみ大斬りが狙える。

また、ジャンプ中斬りは、天草にのみ使用する（他のキャラにも使えるが、特に狙う必要はない）。

もし追いつめられたときは、三角跳びで反対側へ逃げて間合いを離そう。

この爆炎龍→対空技（小足→対空技）パターンでたいていのキャラに勝つことが可能だが、それ以外のやり方が必要なキャラもいる。それを説明すると…。

VSガルフォード

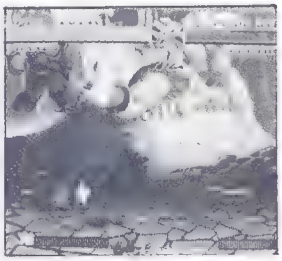
まずすかし投げで半分ぐらいまで体力を減らす。そして間合いを離して待つ。すると犬を使ってくるようになるので、素早く反応して跳び込み大斬り→立ち大斬りの二段攻撃を入れよう。覇王丸に対しても、爆炎龍→立ち中斬りで減らしてから同じようにできる（ただし二段は入りにくいので狙わないこと）。

VS橘 右京

間合いを離して爆炎龍。跳ばれたらしゃがみ大斬りで返せるが、爆炎龍をガードすることが多い。そのときは、登り大斬りを出そう。右京はささめゆきかつばめ返しをしてくるが、つばめ返しは斬り勝てるし、ささめゆきのときは丁度後ろに着地するのでしゃがみ大斬りが入るのだ。

VSアースクエイク

勝手に跳んでくるので大蹴りで半分ほど減らしたら、端で逃げ大斬りの繰り返し。頂点付近で出すこと。

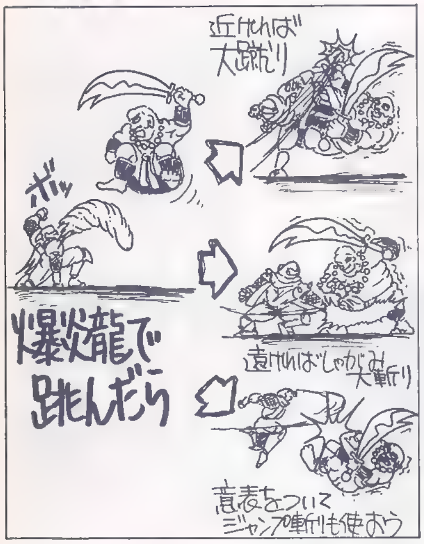


超強力な大斬り。当たればとにかくでかい。

VSシャルロット

まずバックジャンプして爆炎龍→しゃがみ大斬りで先手をとっておこう。その後はアースクエイクのように端で逃げ大斬り、もしくは三角跳びで逃げ回って間合いを離し、爆炎龍→しゃがみ大斬りだ。

さて、半蔵の基本をざっとまとめてみたがいかがでしょうか。同時押しさえ確実なら、十分勝ち抜けるキャラ、それが半蔵だ。1コインクリア目指してがんばろう。



タムタム



ほとんどの敵をアハウ・ガブルで倒せてしまう。アハウ・ガブルを極めて1コインクリアだ！

担当：KAL

その容姿だけでなく、繰り出す技も特殊すぎて、ほかの多くのキャラでできるような共通のパターンではクリアしづらいのがタムタムのつらいところ。

ところが、持つ技が特殊なら、やっぱりそれ相応の攻略法もあるものだ。その攻略法をマスターすれば、実は1コインクリアに最も近いキャラであることがわかるだろう。

起き上がりをアハウ・ガブルで攻める

CPU戦タムタムの基本は、アハウ・ガブル（口から聖霊を吐き出す技）を弱で出して相手を燃やし、その起き上がりにまたアハウ・ガブルを重ねて燃やし…という、アハウ・ガブル戦法がメインになる。この戦法で倒せるのは、覇王丸、半蔵、狂死郎、幻庵、アースクエイク、シャルロット、十兵衛の7人。ラウンドスタート直後から弱のアハウ・ガブルを連発して（対アースクェイク戦だけは、最初に後ろへ下がる）相手が勝手に燃えるのを待つ。燃えて倒れたらダッシュで近づいて起き上がりに再度アハウ・ガブルを重ねて燃やし…を繰り返すのだ。ただ狂死郎に対しては、少しずつ接近しながらアハウ・ガブルを出すようにする。

起き上がりにアハウ・ガブルを出すタイミングだが、これは大きく分けて2とおりあり、燃えて倒れるときの「デン、デン」が早いキャラに対しては少し早めに、遅いキャラにはほんの少し遅めに出すようにする。タイミングがバッチリなら、アハウ・ガブルが直接当たるが、多少遅れてしまってもいいように、爆風の半分から向こう側だけを重ねるようにするのがいい。

それら以外のキャラでアハウ・ガブルを使うのは対右京戦のみ。右京は弱アハウ・ガブルをガードしたらジャンプしてくる。そこを逃げのジャンプ大斬りで一撃し、着地と同時に中のアハウ・ガブル→弱のアハウ・ガブルとつないでパターンにする。

対ナコルル戦は徹底的に待ち、アンヌムツベをガードしたら大足払いで転ばそう。

タムタム、王虎戦は逃げのジャンプ大斬りで勝負。どちらも地上にいるときに当てるようにしよう。

ガルフォード戦は基本的にアハウ・ガブルでいいのだが、体力が赤くなってからは犬を出すまで待ち、出したらジャンプ大斬りを入れるのが楽だ。

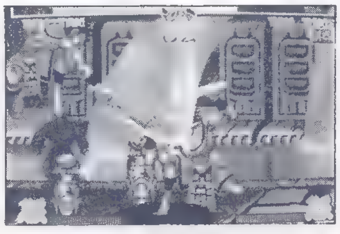
とにかく基本は弱アハウ・ガブルで燃やしてダッシュで接近し、起き上がりに重ねる法と、逃げジャンプ大斬りだ。アハウ・ガブルを出すタイミングさえ覚えてしまえば楽勝。



アハウ・ガブルを重ねる位置や出すタイミングは、キャラによって微妙に異なる。



着地で中のアハウ・ガブルを出すのは、右京の突進を防ぐため。



ほんとに剣の先だけをあてるようにしよう。

千両狂死郎

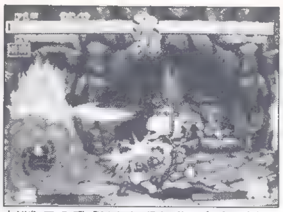


ラクでアグレッシヴ、かつアバウトな戦法をお教えしよう!

担当・TKO

ラクして勝つ・血煙曲輪編

前回の記事でも多少ふれている、直上からの血煙曲輪による攻撃の再チェックだ。



対戦での乱発は自殺行為だが、対CPUには無尽蔵に使える。

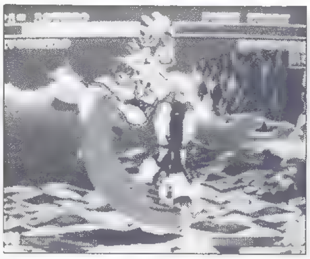
基本として、相手の直上…頭に乗っかるような感じで出そう。うまくめくりで命中すれば、しゃがみ（立ち）大斬りの2段が決まる。

2段目の大斬りは、着地と同時に出すようにしよう。出し遅れると入りづらいぞ。

正面からでも2段は狙えるが、無理をせず再び直上血煙で攻撃するのが無難だろう。

直上血煙がもっとも効果的な対象は、右京、十兵衛、シャルロット。この3人には血煙曲輪をガードされても、構わずしゃがみ強斬りなどで斬ってしまおう。ほとんど直撃するぞ。対シャルロットは、めくりを意識して跳び込もう。漠然と直上血煙を狙っても、パワーグラデイションを出されて撃墜、ということがあるからだ。

血煙曲輪でラク、とまではいかない相手が覇王丸。めくりで出したつもりでも、弧月斬りで返されてしまう例が多い。



狙えるんだけど…こうなりやすい、対覇王丸戦。

奴にはしゃがみ強斬りを、ギリギリ当たる間合いで出して攻めよう。

そのほかのキャラは、よく当たるというほどではないものの、十分に効果はある。まさに対CPU万能兵器だ。

ラクして勝つ・火炎曲舞編

まさに"飛んで火に入る夏の虫"ってね。風情はないけど。

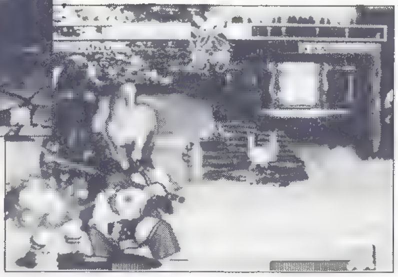


アースクエイクや狂死郎が対象。火炎曲舞（大がいい）を出しているだけで、跳び込んできて自爆してくれるのだ。

ときおり跳び越されることがあるが、画面端を背にすればその心配もない。後半では今一つ通用しづらいので、相手が跳び込む前兆をみせたら出す程度にとどめ、通常は直上血煙で攻めるようにしよう。

意外に効果大・重ねて削る編

相手の起き上がりに、火炎曲舞や跳尾獅子を重ねて削る方法だ。特に大で出せば、中斬りよりもゲージを減らせる場合がある。タイミングや相手の反応次第だが、直撃することも多い。積極的に狙おう!



この程度の残りゲージなら、余裕で削り殺しが可能。

不知火幻庵



決めろ!暗黒の魔流、毒吹雪

担当：石井ぜんじ

幻庵のほかのキャラにはない強力な必殺技は、暗黒の魔流、毒吹雪である。なんと、出しているだけで勝ててしまうキャラすらいるのだ。どのように使えばよいのか、さっそく説明していこう。

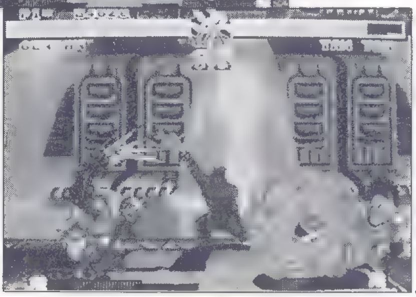
毒吹雪は中で出せ!

中の毒吹雪は、スピードがゆるやかで、一番長く画面内に残っているので敵が跳び越しにくい。ちょうどズームアウトしたくらいの間合いで出し続けると、相手は跳び越せずくらってくれることが多い。いったんくらわせたら、間合いを合わせて敵が起き上がりはじめた瞬間に出そう。再びくらってくれるぞ。敵によっては、垂直ジャンプでよけようとしてくらってくれることもある。

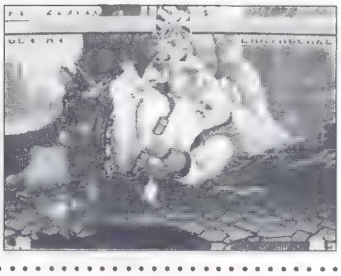
毒吹雪だけで勝てる相手は、体の大きいタムタム、アースクエイクだ。本当に間合いを合わせて出しているだけでよい。また、たまにひっかかってくれるのが覇王丸、王虎、右京、千両狂死郎、柳生十兵衛だ。覇王丸、右京、千両狂死郎は垂直ジャンプしようとしてくらってくれることが多い。ちょうど毒吹雪がジャンプの下に止まるように間合いを合わせよう。

このくらい間合いを離して中の毒吹雪を出す。





アースクエイク、タムタムはまず跳び越えられない。



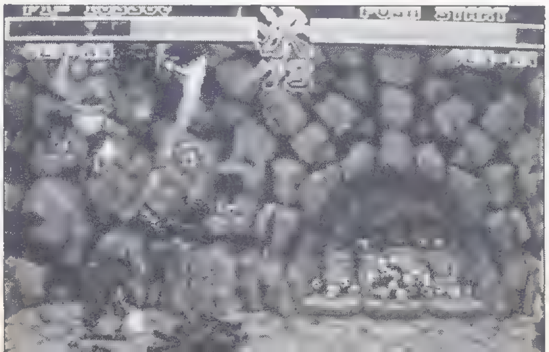
アースクエイクに万一近づかれてしまったら、しゃがみ大斬りが対空兵器。

シャルロットは、スプラッシュフォーントを出そうとしてくらってくれることがある。あまり期待せず、時間稼ぎに使おう。

また、同キャラ対決の場合肉転突きをガードしたあと、一瞬待って強の毒吹雪を出すと当てることができるぞ。

その他の攻略法

毒吹雪のきかない相手には、小爪でとばせてジャンプ中斬りで落としたり、小キックで跳び込んですかし投げを狙っていくのが基本だ。跳ばせて落とすキャラは服部半蔵、柳生十兵衛など。すかし投げはガルフォード、幻庵に決まりやすい。



ジャンプ中斬りと肉転突きが、共に強力な対空兵器だ。

シャルロットに対しては、中間距離で立ち中爪を出すとサーベルに勝てることが多い。画面の端に追いこまれてジャンプされたら、機敏に反応してジャンプ中斬りで落としていこう。



王虎

一撃必殺！気功爆転法＋大斬り

担当：石井ぜんじ

王虎といえば、立ち大斬りと気功爆転法である。この2つの技はとにかく爽快。対CPU戦では剣を拾いやすいので、気功爆転法を思う存分使いまくろう。

ぶち当てろ！ 気孔爆転法(A+B)

気功爆転法は対戦と違い、コンピュータ戦ではかなり有効だ。状況によっては、かなりの確率でくらってくれる。

一番よくくらってくれるのが千両狂死郎だ。A+B同時押しの気功爆転法を出しているだけでほとんど勝てる。ちょうどズームアウトしたくらいの間合いで、相手と1キャラ分後ろに落ちるように爆転法を出すとよい。

アースクェイクに対しても同じように爆転法をし続けるとよい。狂死郎と違ってくらってはくれないが、タイムオーバーまでガードの上から削り続けることができる。

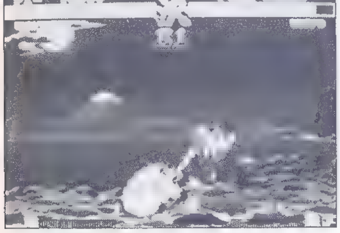
その他のキャラには、工夫して使う必要がある。相手を画面の端に倒してから爆転法を出すと、かなり決まりやすい。少し遅らせて出すのがコツ。不知火幻庵、シャルロットに有効だ。

ちなみに敵を画面端に倒すには、A+Bの投げがよい。すかしA+B投げから爆転法にもっていこう。

その他、起き上がりに狙えば服部半蔵、ガルフォード、橘右京、タムタムに爆転法が決まりやすい。また、旋風裂斬を出し始めた覇王丸や、柳生十兵衛の八相発破が出たらすぐ使えば決めることができる。



すかしA+B投げは威力十分。このあと爆転法を脳天から落とす。



右京にはこれしかない！一回切るとどんどん跳んできてくれる。

その他の攻略法

跳ばせて落とす場合は、立ち大斬りの先端で落とそう。

橘右京や体力の多いときのナコルルは小足でとばせて立ち大斬りで落とす。

覇王丸は、近づいてきたら立ち中斬りで追い返そう。覇王丸の大斬りをガードしたら、逆にその隙に大斬りを決めることができる。

タムタムは、歩いたりダッシュしてきたらA+Bの投げで投げる。ジャンプしてきたら近づいて、垂直ジャンプ大斬りを狙おう。当たれば大ダメージを与えられる。



ジャンプ大斬りがすごい威力。空中戦には使えるぞ。

柳生十兵衛は、ジャンプ大斬りをガードさせ着地に中斬りを出すと決まりやすい。これも覚えておこう。

服部半蔵は、跳ばせて旋風斬か、立ち大斬りで落とす。立ち大斬りで落とす場合は、思い切り間合いを離さないとジャンプ大斬りをくらってしまう。

シャルロットには、投げるチャンスがあれば起き上がりに爆転法を出してみよう。端に追いつめられてジャンプされたらジャンプ小キックで返す。



アースクェイク

大地を揺るがす巨大なケツの力を見よ

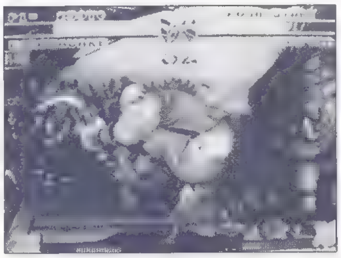
担当：F・GLD

前号では待ちの戦法がメインと書いたが、実は攻めたほうがさらに強いということがわかった。投げられないことを最大限に生かし、アースクェイク最大の武器ケツ（ジャンプ大蹴り）と投げですべての敵をツブしていこう。

基本はこれだけ「ケツ投げ」だ

アースクェイクの対CPUの基本は、ピョンピョンとケツで跳び込んで攻め、ケツがガードされたなら投げてしまうという戦法。ケツからの投げは目押しで確実に…相手のガードの解けた瞬間に投げよう（少し早めだぞ）。

ほとんどの敵はこれで倒すことができる。でもタムタム、ナコルルやシャルロットのようにケツの返されやすい相手には少々つらい。次の2つの方法を使ってみよう。

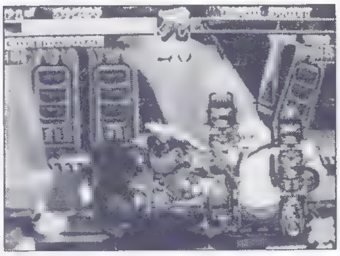


攻撃判定が大きいのでちょっとくらいずれても当たるぞ。

敵さん、おいで「待ち投げ」

敵と少し間合いを離して待ち、敵が近付いて来たらポイと投げる戦法。CPUの体力が自分より少ないと次々と投げられに歩いてくるぞ。

投げられることはないのでゆっくりと相手の動きを見よう。攻撃してくるようならガードしていれば必殺技以外で体力が削られることはない（登り技には注意）。タムタムやシャルロット、狂死郎やさらに天草にまで使えてしまうのだ。



相手がダッシュで来ても投げられる。投げた後は間合いを詰めよう。

最後の非常(非情)パターン「待ち待ち」

とにかくひたすら待つのだ。そして敵が攻撃して来たら、ガードして相手の硬直をザックリと斬る…という消極的な戦法。相手のスキの大きいときだけに狙おう。返し技はしゃがみ斬りで。近ければ小か中、遠ければ大を使おう。

得にナコルルやシャルロットに対して使える。アンヌムツベやスプラッシュファーントを待って斬ろう。

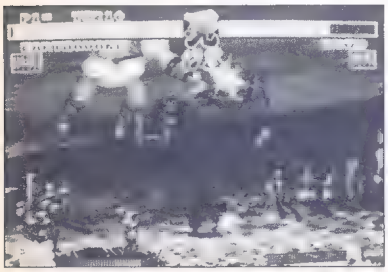
タイム切れ前の逃げ切り戦法にもいいぞ。

相手に跳び込まれたら、ジャンプ斬りやケツで落とそう。意外なとこでしゃがみ大蹴りも対空になっている。跳んで来た敵を落としたらすかさずケツで跳び込んでいけばよい。

特殊なキャラのアースクェイクはとにかくケツで跳びまくろう。めくらずに出すのがポイントだ。



このアンヌムツベにはしゃがみ中斬りで。少し遠かったら大斬りを使おう。



このジャンプ小斬り、見てからでも間に合うぞ。



魔王アンブロジアの復活を阻止せよ！ 打倒天草四郎時貞

圧倒的な攻撃力を誇る天草も投げてポイポイ倒してしまえ！

担当：石井ぜんじ

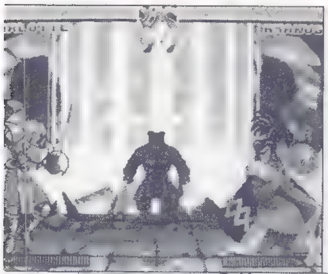
街の対戦台などではなかなかお目にかかれない、天草四郎時貞。彼こそは12人の主人公をつなぐ陰の張本人である。宝玉を手に、アンブロジアの復活を企む彼の攻撃力は強力無比だ。とはいえ、その動きはここまで勝ち抜いてきた者たちにとっては隙だらけのはず。ここまできたら必ずクリアできるはずだ。

基本戦法・歩き投げ

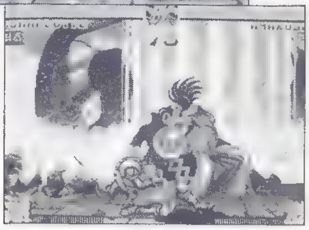
天草に対して何もしないでいると、天草はゆっくり歩いてくることがある。このとき、こちらも歩いていって投げることができる。これは全キャラ共通に使える攻略法だ。

天草は、少し前に歩いたらすぐ後ろに下がり、また前に歩いてくる。前に歩くときにこちらも歩いていって、投げ間合いに入った瞬間に投げよう。封印が解ける前、解けた後にかかわらず、天草が歩いていればたいてい投げが決められる。理論上は全キャラこれだけで勝てることになるので、実に重要な攻略法といえる。

封印が解ける前は、なかなか歩いてこないが、じっと待っていれば必ず歩いてくる。近くで待って、歩いてきたら投げよう。一方、封印が解けたあとはよく歩いてくるので、どんどん投げてしまおう。



このくらいの間合いで、天草が歩いてくるまで待つ。



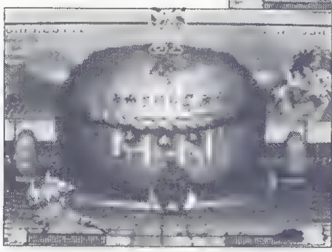
天草が歩いてきたら、こちらもレバーを天草のほうへ入れて投げ

この状態は逃げるしかない！ジャンプ大斬りが当たればラッキー。



注意しなければいけないのは、天草がヒャッホ〜と叫びながら光って動き回り始めたときだ。こうなると、光って移動している間は天草には当たり判定がないため、攻撃することができない。このときは、ジャンプ攻撃しながら逃げ回ろう。

クリア重視で考えた場合は、天草をヒャッホ〜モードにしないほうが安全だ。天草の体力ゲージを点滅させないように、できるだけ時間をかけてゆっくり体力を減らそう。倒すことは考えず、判定勝ちを狙う。封印が解ける前は、リードしたら小足払い・小斬りなどを連打していると天草はピョンピョンはねて、攻めてこない。確実に判定勝ちで、一本先にとろう。封印が解けたあとでも、できるだけ時間をかければヒャッホ〜モードにはならない。



小足払いの連打で待ちの体勢。

■対天草四郎　とばせて落とす対空兵器

覇王丸	ジャンプ中斬り・しゃがみ大斬り
ナコルル	ジャンプ中・大斬り
タムタム	ジャンプ大斬り
服部半蔵	ジャンプ中斬り
ガルフォード	ジャンプ中斬り
王虎	遠くから立ち大斬りの先端を当てる　気功旋風斬
橘　右京	ジャンプ中・大斬り　立ち大斬りの先端を当てる
千両狂死郎	垂直ジャンプ中突き　回転曲舞
不知火幻庵	ジャンプ中・大斬り
アースクェイク	逃げジャンプ中斬り
柳生十兵衛	逃げジャンプ大斬り
シャルロット	ジャンプ中斬り・しゃがみ大斬り

さて、この歩き投げパターンが全キャラ共通なのだが、その他にすかし投げパターン、とばせて落とすパターンがある。簡単に紹介していこう。

○すかし投げについて

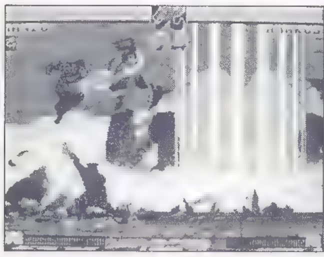
すかし投げは、封印が解ける前の天草に対して最も有効に使える。天草に対して空中でジャンプ小キックを空振りするようにしてとびこみ、着地で投げてしまう。これだけで確実に体力を奪える。

しかし、封印が解けたあとでは、こちらがジャンプすると逆にジャンプ蹴りで蹴り返してくる。ここでは歩き投げのほうが有効なので、無理してすかし投げしないほうがよいだろう。

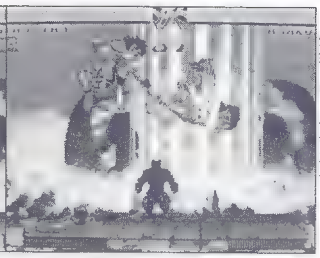
○とばせて落とす戦法

天草に対しても、小足払いや小斬りでとばせて落とす戦法が使える。ただし天草のジャンプ蹴りが強いので、立ち大キックなどの地上での対空兵器が入りにくい。また、覇王丸のしゃがみ大斬りやナコルルの立ち大斬りのように、返せてもあまり体力を減らせないものもある。

比較的有効なのがジャンプ斬りだ。天草がジャンプしたらすぐ反応してジャンプして斬るとよい。当たるとかなり体力を減らせるのが利点といえる。



ナコルルや忍者はジャンプ中斬りで落とせる。



タムタムのジャンプ大斬りは強烈。リーチもある。

ジャンプ斬りで落とす場合は、キャラごとに使う技と垂直・登りジャンプの種類が違う。これは表にしてみたので、参考にしてほしい。キャラごとにやりやすさ、やりにくさに差があり、ジャンプさせる間合いも違う。タイミングと間合いがわかりにくかったら無理せず、歩き投げパターンにしてもよいだろう。

その他の攻略法

千両狂死郎は空中戦が強いので、血煙曲輪で飛び回り続けるだけで天草を倒すことができる。空中で一瞬遅らせて出すと、天草がジャンプしようとしてよく当たってくれる。

また、天草が空中高く跳び上がって、体当たりしてくることがある。王虎は天草が跳び上がったら、すぐ気功爆転法（A+B）を出せば気持ちよく当てられる。服部半蔵、ガルフォードは、体当たりをガードしてすぐしゃがみ大斬りを出すとよく斬れるぞ。

さらに、天草が変わり身の術を使って、「どこを見ている」と言ったあと、タイミングを合わせて斬るとダメージを与えられることが多いぞ。タイミングは一瞬だ。

これらの攻略法を駆使して、天草の野望を阻もう。クリアすれば個性的なエンディングが目を楽しませてくれる。1コインなら、さらに別のエンディングもあるのだ。個人的には不知火幻庵のエンディングがいいなあ…クリアめざしてがんばろう！

血煙曲輪で飛び回っているだけでOK。ヒャッホ〜モードにも強い。



間合いを見切る！ これが重要だ。

対戦基礎&ダイヤグラム

他の対戦ゲームとは、プレイスタイルやコツが多少違うのがこのゲームの特徴。その特徴を把握していないと勝者にはなれないぞ!!

担当：KAL

このゲームの対戦プレイで全キャラに共通して言えるコツは、"間合いを計れ"ということだ。なぜそこまで間合いにこだわらねばならないのか？それは、技の一瞬のスキに相手の大斬りが決まって勝負がついてしまうことや、ほんの少し距離を違えたために、対空技をつぶされて相手の跳び大斬りをくらってしまった、などということが日常茶飯事だからだ。したがって、リーチの長い攻撃ができるからといって油断していると、たとえシャルロットや幻庵であろうと負けてしまう可能性が常にある、ということなのだ。

そのへんのコツや攻撃のバリエーションなどを、ダイヤグラムを見ながら解決していこう。

第1回 サムライスピリッツ ダイヤグラム

	不知火 幻庵	シャルロット	橘 右京	アースクェイク	ナコルル	覇王丸	千両 狂死郎	ガルフォード	服部 半蔵	柳生 十兵衛	王虎	タムタム	合計
不知火 幻庵		6	6	5	6	6	6	7	7	6	6	7	68
シャルロット	4		6	6	6	7	5	6	7	7	6	7	67
橘 右京	4	4		8	5	5	6	6	6	6	6	7	63
アースクェイク	5	4	2		6	6	5	6	6	8	6	3	57
ナコルル	4	4	5	4		5	5	5	4	5	8	8	57
覇王丸	4	3	5	4	5		5	6	7	4	5	6	54
千両 狂死郎	4	5	4	5	5	5		4	4	6	5	6	53
ガルフォード	3	4	4	4	5	4	6		5	4	6	7	52
服部 半蔵	3	3	4	4	6	3	6	5		4	7	7	52
柳生 十兵衛	4	3	4	2	5	6	4	6	6		5	6	51
王虎	4	4	4	4	2	5	5	4	3	5		5	45
タムタム	3	3	3	7	2	4	4	3	3	4	5		41

右京奮闘す!!

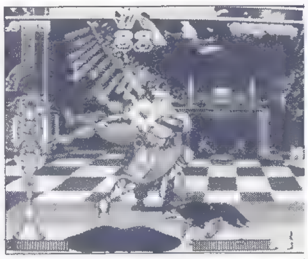
初のダイヤグラムでこの数値とは、驚く読者もいるかもしれない。その説明をしよう。

まずシャルロットだが、断然地上戦が強い。間合いを計りつつ、剣の先端部分で突くようにしながらじりじり攻め、相手に反撃をゆるさない。

ジャンプ大斬りも強力で、めくり狙いの2段攻撃が超強力。また、立ち大蹴りでほとんどの跳び込みを返せる点も見のがせない。

シャルロットが踏み込む瞬間を斬る、といった見切りがさっそく必要になるわけだ。

幻庵も地上戦が強い。立ちとしゃがみの小斬りをこまめに出しているだけでも嫌がられるほどだ。また対空技も強力で、相手が跳んだのを見てから登りジャンプの中・大斬りを出せばまず負けない。



このヘンテコなキックが強すぎる。対空技としては最強の部類に入る。

右京はリーチ、相手を転ばしてからの3択攻撃と、攻めのバリエーションに関しては申し分ないのだが、使っている

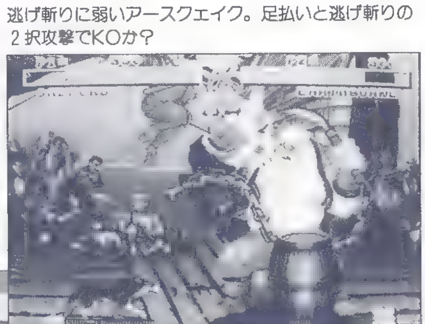


ジャンプの短い相手には毒吹雪が有効な跳び込み防止策となる。

る技が主に小斬りなところが弱点だ。それでも登りつばめ、バックジャンプつばめ返しは、スライディングなどと併用されるとなかなか見切れず驚異である。

アースクェイクは、なんといっても投げられないのが最大の強みだ。この特徴を生かして、ジャンプ大蹴り（ケツ攻撃）から投げる、という戦法がいやらしくも強力。対空技の逃げジャンプや中斬りも使うようになると守りも完璧に近くなる。ただし図体の大きさから、相手の足払いか逃げジャンプ大斬りかわからない攻撃（キャラによっては小・中斬り）に弱い、という欠点もある。タムタムに不利なのはそのため。右京のつばめ返しも強敵だ。

逃げ斬りに弱いアースクェイク。足払いと逃げ斬りの2択攻撃でKOか？



千両狂死郎は、しゃがみ大斬りのリーチを生かして遠間で闘い、相手がしびれをきらしてジャンプしたら回転曲舞か血煙曲輪で確実に迎撃する。接近戦になったら、血煙曲輪でめくりを狙うのが有効だ。

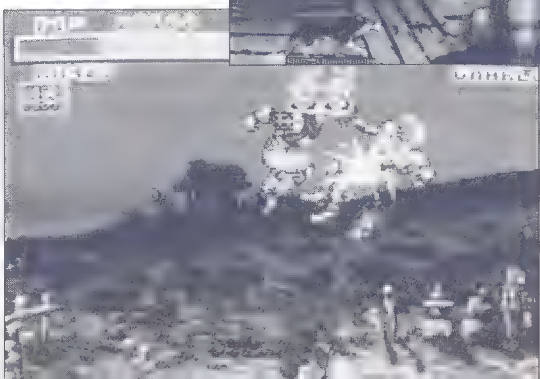
弱点は、しゃがみ大斬りのスキが意外と大きいこと、他に有効な攻撃手段がないこと。

覇王丸は普段は立ちとしゃがみの中斬りを使って牽制し、相手がスキを見せた瞬間に大斬りを入れる。それまではじりじりと接近する"移動砲台"法が有効だ。ジャンプ大斬り↓立ち大斬りの2段攻撃は常に全キャラからの驚異である。

ナコルルはアンヌムツベのおかげで、どのキャラにも勝つ可能性のある"一発逆転"型キャラだ。ただしガードされると手痛い反撃が待っている対忍者戦などは苦しいか。

半蔵、ガルフォードの忍者組は、リーチのあるキャラに苦戦している。半蔵のほうが点数が高いのは、爆炎龍のため。犬はスキが大きく、切られて戻ってくるのが悩みどころ。

この2人は、立ち小・中斬りからのキャンセル手裏剣などで確実に体力を奪っていくのがいいようだ。



忍者はジャンプ中斬りも強い。相手がとんだら即登り中斬りだ。

十兵衛は、ジャンプ攻撃はリーチがあって強力なのだが、防御技が弱いのと、思ったほど地上でのリーチがないのがつらい。

王虎は現在成長株。中斬り、足払いなどの小技を使って接近し、めくり狙いの跳び大斬りなどで攻める。大蹴りも忘れてはならない恐ろしい技だ。

今のところ苦しい思いをしているのがタムタムだ。まともな対空技がないため、近間から跳び込まれるとなすすべがない。地上戦では立ち小・中蹴りを、空中戦では小斬りなどをうまく使って、ジャンプ大斬りはここぞ、という時に使うようにしよう。

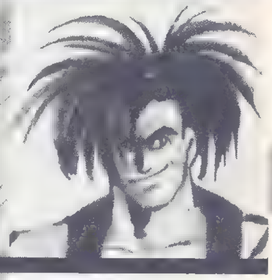
現時点では、日によって点数が変化するほど激しい争いとなっているサムライダイヤグラム。次号では王虎、タムタムあたりが上がってきそうな雰囲気なので、ファンは期待していいだろう。

対戦 覇王丸

狙え一発！ 立ち大斬り一閃!!

脅威の大斬りを狙いつつ、他の小技もセコく使え！

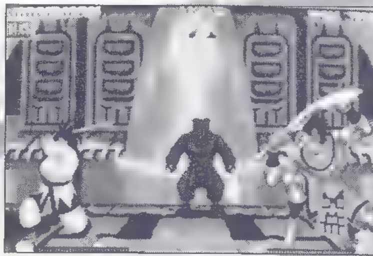
担当：石井ぜんじ



狙いは立ち大斬り

覇王丸を敵に回して何が怖いかといえば、何といっても大斬りである。リーチが長く、出るのが速い。空振りしてもそれほど隙がない。とにかく威力がでかい。一発で相手を気絶させることもある。

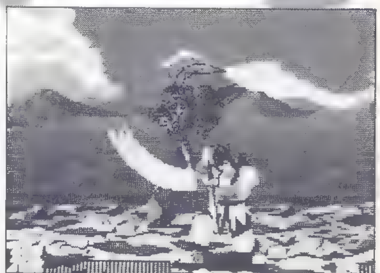
そこで、通常戦では常に大斬りを狙っていこう。リードされても、一発逆転が可能だ。狙うタイミングは、相手が前にレバーを入れたり、ボタンを押そうとした瞬間だ。相手の一瞬の隙を見逃すな！



こんなに離れていても大斬りは当たる。

また、立ち大斬りは先を当てることによって対空兵器にも使える。敵がうかつに垂直ジャンプなどしようものなら、遠くから大斬りで斬り捨てられるのだ。実戦的には、橘右京がつばめ返しを狙ってジャンプするので、着地の直前に大斬りが狙える。

また、リーチを生かして相手の技の隙に入れることもできる。うつせみ天舞をガードしたあとや、王虎の立ち大斬りをガードしたあとは少し歩いてから立ち大斬りで斬ることができる。

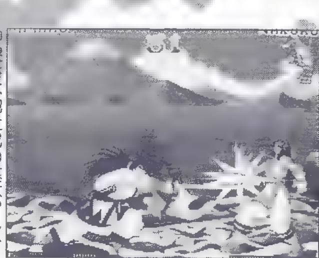


うつせみ天舞をガードしたら、たいてい歩いて大斬りが入るぞ。

ちなみに、大斬りは空振りしたあと、キャンセルをかけて旋風裂斬や弧月斬が出せる。

中突きを使って地上戦

立ち大斬りをさらに生かすためには、相手をじりじりと端に追いつめていったほうがよい。大斬りはあまり連発せず、中突きを多用して相手が反撃してくるところに大斬りを狙う。中突きは服部半蔵、

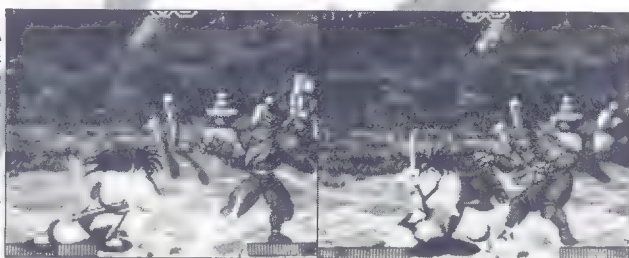


中突きは地上戦の基本。しかし相手によっては使えない。

ガルフォード、ナコルルなどリーチのない敵には非常に有効だ。地上戦の基本技である。

しかし、シャルロット、不知火幻庵という突きの強いキャラには、中突きが負けてしまう。このような相手には全般的に不利な戦いを強いられる。そんな場合はしかたないので、立ち小斬り・しゃがみ小・中斬りを効果的に使いつつ、一瞬のチャンスを狙うしかない。中突きのまったく使えない相手でも、立ち小斬りは出るのが速いのでそこそこ使える。

しゃがみ小・中斬りは隠し味の一つ。特にしゃがみ小斬りはしゃがみ中斬りと同じリーチをもっていて出るのが速いのでかなり使える。また、小足払いを一発当ててからしゃがみ中斬り（しゃがみ小斬り）が連続技になっている。



小足をまずは当てる。場合によっては2発入れてもよい。

小足払いのあとにしゃがみ中斬り。セコい技だが実戦的

これは非常に実戦的な連続技だ。相手の起き上がりに真上に重なって小足連打からしゃがみ中斬りを狙ったりできる。工夫して相手の体力を削っていこう。

そのほかの通常技

キック系では、小足払いが速いので接近戦に使える。また、立ち大キックがかなり強力な対空兵器になっている。



基本の対空兵器、立ち大キック。すぐ出せるようにしよう。

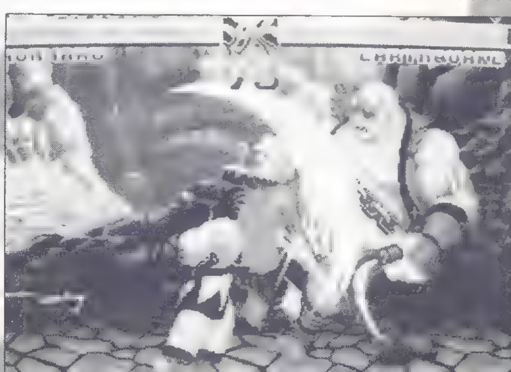
服部半蔵のジャンプ大斬りなどでも確実に返すことができるので、ぜひ使おう。

また、しゃがみ大斬りも対空兵器になっている。しゃがみ大斬りと接近戦の立ち大斬りはよく似ているが、性格がかなり違う。しゃがみ大斬りは威力があり一回しか斬れないかわりに隙が少ない。立ち大斬りは2回斬るが両方斬っても威力が少なく隙が大きい。使うならしゃがみ大斬りのほうが有効だ。

ジャンプ攻撃は、ジャンプ小キックと大斬り・中斬りが使える。ジャンプ小キックは相手の登りジャンプ斬り封じに、ジャンプ中・大斬りは逆に登り斬りに使える。相手の飛び道具の隙に跳び込むなら、もちろんジャンプ大斬りから立ち大斬りの2段攻撃を狙っていこう。うまくいけば、2段攻撃で気絶させ、それだけで勝負がついてしまうことがしばしばある。そこが覇王丸を使っててよかったと思う至福のひとときである。

必殺技の使い方

弧月斬は、対空兵器として使うなら出るのが遅いため、早めに入力することが必要だ。アースクェイクのケツなど、立ち大キックで落としにくいもののみ狙っていくのが無難だろう。



地上戦で当たれば凄い威力。ほとんど一発技の地上弧月斬。

むしろ、弧月斬は地上戦で当てたほうが威力が高い。ダッシュして近づき、ぶつかる直前に弧月斬を出す〝ダッシュ弧月斬〟などがひっかけ技の切り札として使える。もちろんガードされると反撃をくらってしまうので注意。また、立ち中斬りキャンセル弧月斬が連続技になっているので、相手が気絶していたらかっこよく決めてみよう。

旋風裂斬のほうは、隙が大きいのでめったには使えない。相手のジャンプ攻撃が届かない位置で出してジャンプしたら立ち大斬りを狙うか、近い距離で相打ち狙いで使おう。

対戦 ナコルル

アンヌムツベに命をかけろ!!

素早い動きで相手を翻弄しよう

担当：KAL



対戦の初期のころはよく勝てたのに、最近はアンヌムツベを警戒されてなかなか攻めこめず負けてしまう、という人。その理由の大半が、アンヌムツベをガードされたあとに強烈な一撃を入れられてしまう、というものと、通常技を使っての闘いで相手に押されてしまうというものだろう。

確かにナコルルの攻撃力の要（かなめ）となっているのはアンヌムツベだが、これを警戒されているのであれば他の技を使用して闘うしかない。そこで、他の技で使えそうなものを探してみると…あるある。あるじゃありませんか。人間、考えればなんとかなるもんだ。

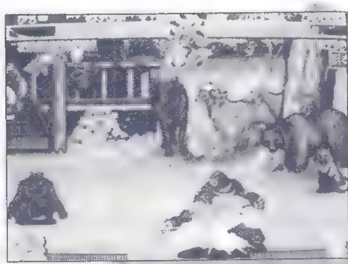
こざかしく動きまくれ!

何だかんだ言っても、結局頼りになるのはアンヌムツベ。基本的に相手の技が空振りしたら、すぐアンヌムツベを入れられるぐらいには、神経を集中しておこう。これはナコルル使いにとって基本中の基本事項なので、対戦中には常に意識しておこう。

では、前述の基本事項を頭のなかに思い描きながら、対戦時の動き方を解説しよう。

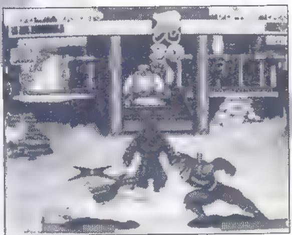
まずはアンヌムツベを相手に入れるチャンスをつくらなければならない。間違っても、ただ普通に出したりしないこと。特に半蔵やガルフォードなどにガードされると、その後の反撃が痛すぎる。

ではどうやって相手の技の空振りを誘うのか？非常に難しい問題だが、可能性はその素早い動きにある。ナコルルは各技のスキが少なく、ダッシュも速い。相手の攻撃がギリギリ届かない距離で小技を出してフェイントをかけたり、バッグダッシュや前方へのダッシュなどを素早く繰り返し、相手を翻弄するのだ。



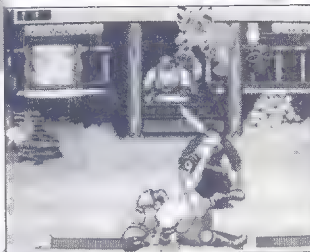
ガードされたあとの反撃が手痛い相手には、特に注意を必要とする。

具体的な戦法としては、相手の攻撃の届かない位置で立ち小斬りや中足払いを何回か出したりして、突然前方ダッシュやバックダッシュをする。そのあと、アムベヤトロ（ママハハを飛ばす技）を出したり、いきなりアンヌムツベを出すのだ。



前方ダッシュの最中からコマンドを入力すれば、すぐにアンヌムツベがでる。

しかし、前方ダッシュからのアンヌムツベは、ガードされてしまうと意味がないので、相手がガードしがちなプレイヤーなら次のようにする。前方ダッシュから立ち小斬りやアンヌムツベを何回か出したあと、前方ダッシュで相手の目の前まで行ってすばやく止まり、レバーをガード方向に入れていきなり投げてしまうのだ。この、ダッシュからのアンヌムツベ（小技）と投げを読まれないようにして混ぜながら出すと効果的だ。



バックダッシュと前方ダッシュをこまめに何度もやったあと、突然投げたりする。

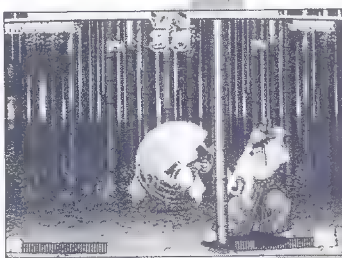
ただしこれだけでは、まだ一発逆転性（アンヌムツベのこと）にかなり頼ることになるので、確実性のある攻撃を解説しよう。

ママハハをあなどるな!

ママハハにつかまってから出す2種類の必殺技、カムイムツベ（斜め下へ直進する）とヤトロポック（3方向に出せる）は、実は対戦では強力な攻撃法となる。

基本的な使い方は、地上戦を少しやったあと、こちらの攻撃のパターンを読まれなくするためにふいに鷹（ママハハ）につかまり、上昇してからヤトロポックを相手に向かって出す。このときぎりぎりで当たらないよう、相手の目の前に着地するように位置を調節しておき、見事"スカシ"に成功したらそのまま投げてしまうのだ。

もし"スカ"らずに相手にガードされたり、直接当たってしまっても、それはそれで構わない。この"ヤトロポックすかし投げ"は、ガードになるか目の前に着地するかわからないところがいいのだ。



ガードになるか"すかる"か分からないように出すのがコツ。

こちらが鷹につかまっているところをジャンプ攻撃で撃墜しようとしてくる相手には、レバーニュートラルで出るカムイムツベで迎え撃とう。これは、相手がジャンプしてきた瞬間に出せばいい。気をつけてほしいのは、このカムイムツベは地上で待ち構える相手には出さないということ。この技は地上に降りてからかなりスキがあるので、ガードされると反撃を受けるからだ。

この鷹を使った攻撃を混ぜると、ナコルルの動きは実に変則的になり、動きを読まれにくくなる。これはさっそくためしてみてほしい。

その他の通常技は？

他の通常技で使えるのは、登りジャンプの大斬りと引きつけての立ち大斬りが対空技に、中足払いや立ち小・中斬りが牽制技に使える。アンヌムツベそのものも強力な対空技だ。これらすべての技を駆使して真のナコルル使いを目指せ！

相手の起き上がりにこの近間の立ち大キックを重ねて、キャンセルしてアンヌムツベを出す戦法もなかなか有効。



目指すはタッグチャンピオン!!
マッスルボマー

先月に引き続き、今月は7人用でのチームバトルロイヤルを攻略。シングルより面白さ2倍だ!!

担当：FRS・N'O

で、誰でやるかだが…

自分で、これと決めたキャラがいる人は、そのコンビを。

また、クリアしたいんだけど誰でプレイすればいいの？という人は、迷わずにアストロを選び、CPUパートナーは市長マイク・ハガーというタッグをおすすめする。

攻撃リーチの長いアストロとパワーでは、定評のハガー（しかもハガーは一人でスタンドプレイに走らず、プレイヤーである君がピンチのときに助けに来てくれる）この2人を例にとって、今月は攻略を進めていこう。

リーチを生かせ～基本戦法①～

アストロの有利性はその足のリーチにある。相手の目の前で、ただ攻撃ボタンをバシバシ叩くだけでも相手に相当のダメージを与えられる。

ただし気をつけてほしい点がひとつ。この長い足にも相手の攻撃に対する「やられ判定」や「つかまれ判定」があるということだ。



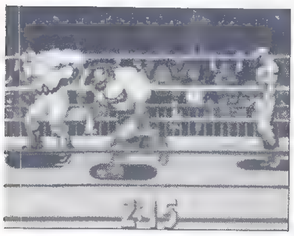
ハガーで相手を2人ともはさみこんでバシバシ攻撃だ!!

対戦でも一応そうだが、相手がCPUとなればなおさらのこと。アストロが足を出しかけた瞬間、ザンギエフのスクリューよろしく吸いこまれることがある。

高次面のタイタン、キマラ、シープ、ゴメスには注意してほしい。

慣れてきたらつかめ!!～基本戦法②～

なにも、敵CPUはアストロばかりを狙うわけではない。むしろ、パートナーへ敵が2人とも襲いかかることのほうが多いのだ。



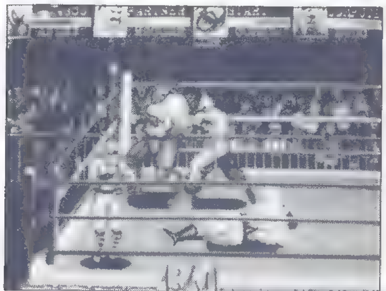
後ろからつかみにいくのだ。

これを利用して、相手を背中からつかむのが、このモードでの常套手段だ。

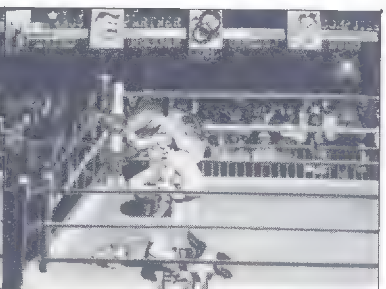
このゲームでは、先につかんだほうが投げを仕掛けることができる。つかまれた側は、振りほどくか技をかけられるかのふたつにひとつだ。これはいかに相手がCPUだろうと話は同じだ。

そこで、つかんだら出す技は…そう、ピラミッドクラッシュだ。

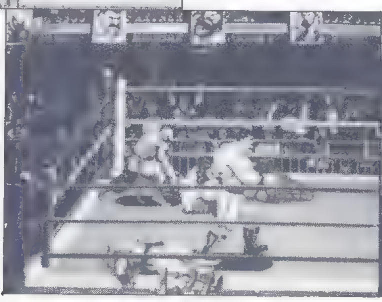
あ、ほらほらそこの君!!1回ピラミッドクラッシュが決まったくらいで喜んでる場合じゃないぞ!!



つかんだらすぐレバー↑↓+A+B!!



と、バッチリピラミッドクラッシュが入る。



すぐ近づいて引きずり起こせ!!



そしたらまたつかんでピラミッドクラッシュをかけろ。

ピラミッドクラッシュは決まったあと、相手が自分のほうへ頭を向けてダウンするよね。もうカンのいい人はわかったかな？そう、1度ピラミッドクラッシュが入ったら、またすぐ相手の頭をつかんで引きずり起こそう。引きずり起こされた側は一瞬動けないから、またつかんでピラミッドクラッシュだ!!これで、CPUシングルマッチのザラゾフ&コルトの攻略(8月号および格闘増刊参照)で説明した「ソニックフィストはめ」同様に敵がはまる。

ただし、こちらはタッグ戦なので当然妨害もされる。そのときは一時撤退して再びチャンスをうかがおう。

最後に一言、やっちゃいけない行動集

このゲームのCPU戦（シングル・タッグ共）には、「それやっちゃマズイー!!」という行動がいくつかある。最後にそれを説明しておこう。

☆自分のスタミナがゼロのときに体力のある相手をフォールにいく

自キャラのスタミナゲージが真っ赤でゼロの場合、ゲージの残っている相手をフォールしてはだめだ。

マッスルボマーでは、フォールされても、残り1ドットでもあれば跳ね返すことができる。

フォールしにいった側は当然、跳ね返されてダウンする。ゲージがゼロのキャラがダウンしたら、いくらレバー&ボタン連打をしても復活は超遅く、すぐ起きられない。と、当然CPUにフォールされて負けが確定。自キャラがスタミナゼロにされたら、相手キャラのほうも体力をゼロにしてから、フォールだ。

☆高次面でむやみに手足を出さない

特に今月攻略したアストロでやるとき気をつけてほしい。

彼は、リーチがかなり長いが、それだけCPUに吸われやすいとも言える。なるべく相手と横軸をずらして、キック（パンチ）を遠くから当てるように心がけよう。

…これらのことを踏まえつつ、プレイすれば先の面へ行きやすくなるでしょう。

CPU戦はシングル、タッグとも、全9面×2周の18ステージある。

ちなみに、コンティニュークリアと1コインクリアではエンディングが違う。ぜひ1コイン2周クリアを目指してがんばってもらいたい。

ついにやってまいりました 内神田決戦!!

マッスルボマー

チャンピオンの座をめぐって両タッグチームが激突! ここに熱きチームバトルロイヤルの闘いの全てを収録!!

担当:KAL

石井アナ ついにやってまいりました、CWA公認世界ヘビー級タッグマッチ。チャンピオンチーム、褐色の閃光、アストロ(プレイヤー、N,O)とアカプルコの殺人蜂、エル・スティンガー(CPUキャラ)に挑むはフロリダの荒馬ラッキー・コルト(プレイヤー、KAL)、そして市長、マイク"マッチョ"ハガー(CPUキャラ)の師弟コンビだ。

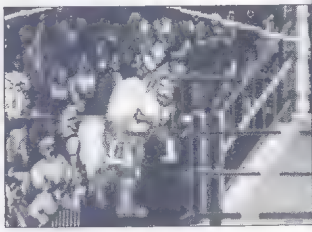
解説にはIQ200のインテリモンキー、フリーク君と通訳でゴメス選手に、ゲストはあの、"マスター・オブ・マッスルボマー"ヴィクター・オルテガ選手においでいただいております。

フリーク キャキャッキャー。

ゴメス さっさとやれよ。

オルテガ よろしく。

石井アナ よろしくお願いします。なお、実況は私、石井がお届けします。



はたしてゴメスは通訳として役立つのか!?不安がよぎる。

ではさっそくですがオルテガさん、試合前の両チーム、各選手の状態を見てどう思われますか?どちらも体調はいいようですが。

オルテガ ふむ、最高のコンディションで闘えば、単純に見てアストロ、スティンガーのチャンピオンチームに軍配があがるだろう。

石井アナ といいますと?

オルテガ まず通常の打撃戦ではアストロ、スティンガー組は優位に立っている。アストロは得意のミドルキックで、スティンガーは持ち前のスピードで相手チームをかく乱する戦法にでるだろう。対するコルト、ハガー組は離れてのドロップキック、または回り込んでからのつかみにかかって一気に接近戦にもちこもうとするはずだ。だが、接近戦になったらなったでアストロ、スティンガーの持つ技のほうが素早くかかりやすい、という特性を持つ。

石井アナ はあ、それはどういうことですか?

フリーク キッキャ、キャーキー!!

ゴメス フガー、必殺技のコマンドが、アストロ、スティンガーのほうが簡単で、つかんだ瞬間にかけやすいってことだウリャー!!

石井アナ な、なるほど、今のは直訳ですか?あ、すいません、失礼しました。おーそうこうしているうちに両チームが入場してまいりました。

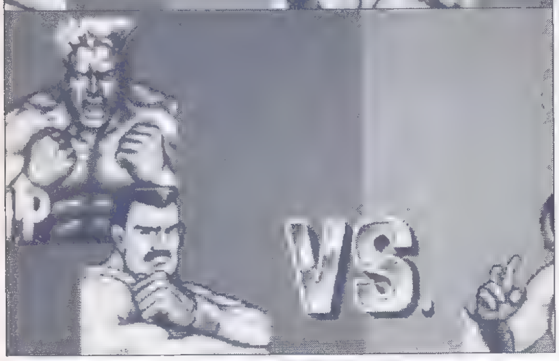
ウオー!ウオー!

アーストロ!!アーストロ!!

石井アナ・すごい声援です。

チャンピオンチーム、アストロとスティンガー。どちらも打撃系の選手だ。





挑戦者チーム、コルトとハガー。どちらも遠距離戦を得意としているが…。

一方、反対側の通路からは、最強の挑戦者チーム、コルト、ハガー組が入場です。

やっちまえー!!頑張れー!!

市長!!市長!!市長!!

石井アナ こちらも場内が破れんばかりの大声援です。長く続いたアストロ天下の時代に終止符を打てるか、挑戦者チーム!

カーン!! 試合開始だ!

石井アナ ついにゴングが打ちならされました。両チームの各選手、それぞれ自分の間合いに相手を捕まえようと移動していますが…。あああっと先制打はアストロだ!リーチの長いミドルキックがコルト、ハガーの2人をまとめて蹴っている。

アストロ フッ、かたまって移動するとは間抜けなやつらよ。俺の蹴りは、これ自体必殺技なんじゃないかと言われるほどなんだ。射程内の奴はみんなまとめて蹴ってやるぜ。

アストロの長いミドルキック。こればかりを狙ってくると……。



ガス!ガス!…ガス…ガス。

コルト これはまずい。奴(アストロ)の正面にいると長い足でいいように蹴り倒されちまう。ここはハガーを楯にして、うしろからドロップキックでもかましてやるか。

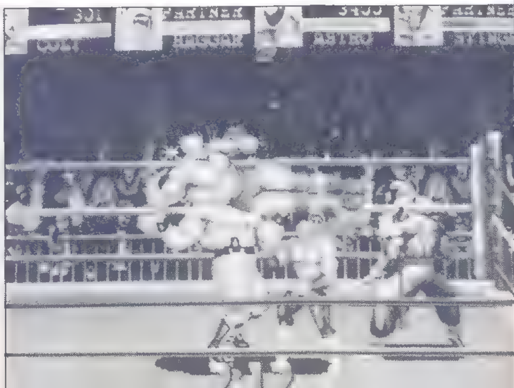
石井アナ 真っ向から蹴りあってはさすがに分が悪いと感じたか、コルトは後ろへ下がりました。どうやらパートナーのハガーに正面で殴り合いをさせ、その背後からよりリーチのある技で攻撃をしようという作戦のようです。

オルテガ いい戦法にでたな。ハガーはもともといい素質をもってるから、暴れさせつつ楯がわりにする、というのは常套手段といえる。

…………ガスガス…バキ……

ボガ……1・2…ベキ……

相棒(CPU)のハガーの背後から攻撃をするコルト。



石井アナ　試合開始から1分20秒経過いたしました。現在形勢はチャンピオンチーム優勢で、チャレンジャーチームはハガーの息がだいぶあがっています。やはりアストロの蹴り攻撃は相当有利に働いているようですが、密かにパートナーのスティンガーがちょこまかといいファイトぶりを見せています。これはどういうことなんでしょう?

ゴメス　食いもん持ってきたら説明してやる。

フリーク　キェキェキ、キキーキャー、キャ。

石井アナ・!?……今のは本当にフリークさんの言葉なんですか?

ゴメス　なんだよ、仕方ねェなぁ、つまりよ、スティンガーは技の判定が強えから、近くで跳び蹴りなんかを出されているだけで、相手にとっては嫌なものなのよ。

石井アナ　なるほど。急に詳しくなりましたね。

コルト　うわっあぶねェー!近くでスクリューダイビング（ヘッドスピンアタック）なんて出しやがって!

オルテガ　リング内を左右に往復するスクリューダイビングは、いくら蹴りの一発で落とせるとはいえ、至近距離からいきなり出されればそうそう対処しきれるものではないだろう。



至近距離からのスクリューダイビングは強敵!蹴りで落とせるのだが…。

アストロ　ようし、いい感じだ。このまま端に追いつめて、ピラミッドクラッシュでカッコよくフィニッシュといくか。

石井アナ　じりじりとチャレンジャーチームをロープサイドまで追い込んでいきます、チャンピオンチーム。体力に余裕でもあるのか、投げ技にいこうとしきりにつかみにかかっています……と、アストロ逆にコルトにつかみ返されました、そしてロープに振られ……アーッ!!ソニックフィストだぁ!!ロープ際で相手をロープに振り、戻ってくるところをソニックフィストで気絶させてしまう、恐ろしい戦法だ!!

フリーク　ギャーギャー!!

ゴメス　気絶したあともう一回ロープに振って再びソニックフィストはめにもっていく……型にはまると実に恐ろしい実戦型の技だー。

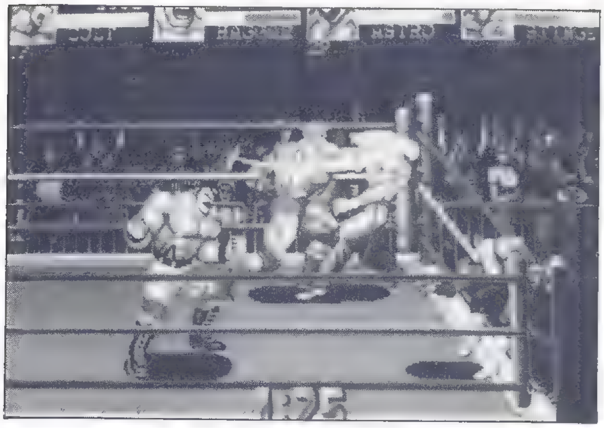
石井アナ　おお、アストロの余裕がどんどん消えていきます。オルテガさん、どうですか、正統派スタイルだなのなんだのといって、やってることはあまり変わらないんですね。

オルテガ・ここは弱肉強食のきびしい世界、あまい考えでは生き残れない。

石井アナ　ほうほう、コルトに残された秘密兵器が火を噴いた、というところですか。

コルト　やったぜー!このままアストロの体力が底をつくまで、一生ソニックフィストだー!!

ロープ際で相手をつかまえたら、迷わずソニックフィストはめにもっていく。



石井アナ　スティンガーをハガーにまかせきりにしていますが……やはり!スティンガーがハガーの首に巻きついた!!体力がない状態でのギブUP技は非常に危険だ。コルト、救援に間に合うのか?

コルト　しまったァ!!スティンガーはまだピンピンしてやがる!!

ハガー、ギブUP!!

石井アナ　ついにハガーがギブUPをしました。ずうっとアストロ、スティンガーの2人を相手にしていたわけですから、当然といえば当然の結果ですが。

オルテガ・こうなると、コルトは一気にアストロをフォールしてしまわないと、非常にまずいことになるぞ。

石井アナ　おや?どうしたんでしょう、コルトが普通のパンチでアストロを殴っていますが…。ソニックフィストを失敗してしまったのでしょうか?

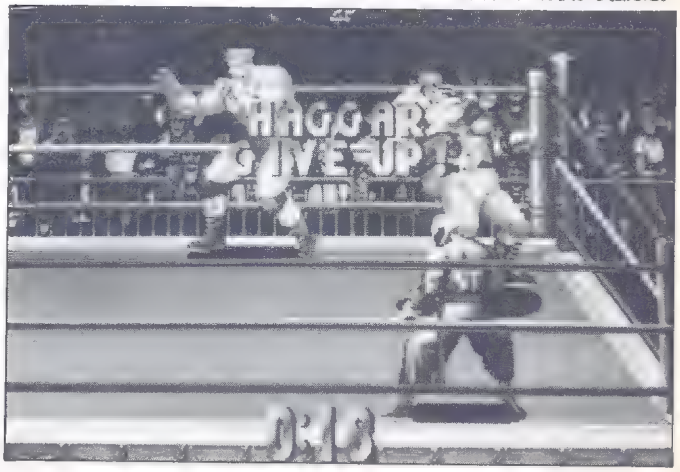
オルテガ　おそらくサンセットスプラッシュの失敗だろう。

アストロ　フー、助かったぜ。よしよし、スティンガーの体力はまだ残ってるな。あとはスティンガーにまかせて、俺は後方から再度ミドルキックモードに入らせてもらうぜ。

石井アナ　コルトピンチです。アストロをとらえたいところですが、スティンガーに行く手をはばまれて思うように身動きがとれません!

コルト　くそう!!仕方ない。落ち着いてスティンガーからなんとかしていくしかなさそうだ……（ボグッ）!!……
……し、しまったァ……

恐るべしギブUP技!!フォール技より強力だ。



石井アナ　ああアッと、スティンガーに気をとられすぎたか、遠方からのアストロのジャンプ攻撃でコルトがダウンしてしまいました!!

フリーク　キー。

ゴメス　終わったな。

1・2・3!!

石井アナ　アストロがフォールしてコルトを仕留めました。これで、チャンピオンチームの防衛が成功したことになります。しかし、あっけない幕切れでした。

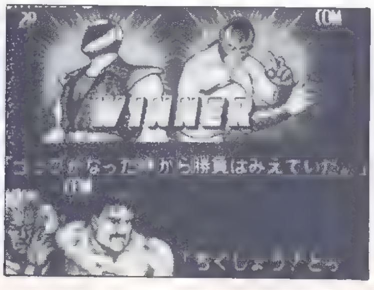
オルテガ　いや、この組み合わせでは最も良く見るパターンだったといえる。

石井アナ　そうですか。いやーしかし残念でしたチャレンジャーチーム。チャンピオンチームのほうにはこのまま防衛記録を伸ばしていってもらいたいと思います。

それではみなさん、今晩はどうもありがとうございました。

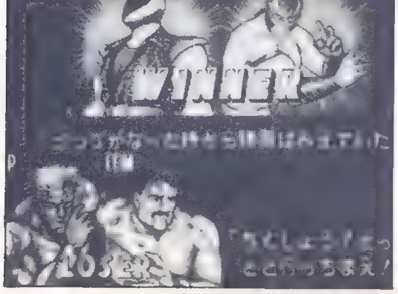
勝者のコメント

アストロ…ソニックフィストにはあせったが、まあ、俺の蹴りにかなう奴はいないってことが証明されたにすぎないな。この俺の蹴りとスティンガーのスピードと技があれば、向かうところ敵なしよ!!



敗者のコメント

コルト…くそう!!あのやろう、遠くからペシペシケリばかり出してきやがって、もっと正面から勝負しやがれ!!とにかく近づけないんじゃ話にならねェ、サンセットスプラッシュの一発でも決まっていればなぁ……。



気合の入ったエンディングを拝むべし!

バーニング・ライバル

まずは全キャラ中、扱いやすい2キャラを使ってクリアを目指しましょー。 担当 TKO

※画面写真および攻略記事は開発バージョンをもとにしてあります。

今回選んだキャラは、アスカとシンゲンの2人。

バーニング・ライバルはほかの対戦型格闘ゲームと比較しても、必殺技の数が多い。

それ自体はいいことなんだけど、全部が全部役に立つ技ではないんだな、これが。

実際のところ、対CPU戦では使いものにならない、または使うのが難しい、なんて技もあったりする。

そんな中で最初に選んだこの2キャラは、特に問題点がないのがいい。

加えて通常技も使いやすく、1コインクリアを狙うにはうってつけのキャラってわけだ。

兄を捜して三千里・アスカ

通常攻撃による基本は、ジャンプ攻撃も含めた足技関係だ。ジャンプ大キックは特に強力。ジャンプ大パンチでもかまわないが、逃げで出すときに当たりやすいのがいい。

小、中の足払いは連射がきく。足払いが当たった場合、間髪いれずに大足払いを出せば、連続で命中して相手は転んでくれる。中足払いで牽制しつつ、当たったら即連打、という具合に使うといい。

レバー下（または相手方向斜め下）＋大キックで、スライディング攻撃。当たれば相手は転んでくれる。

立ち大キックは、対空として使える。出るのが速いので重宝するぞ。

立ちパンチ系は、リーチが短いためにいま一つ使えない。近い間合いなら対空になる立ち大パンチ以外は、使う機会はあまりないだろう。

投げられたり転ばされたりしたときに相手がそばにいたら、レバーを入れて中または大ボタンを連打していよう。確実に投げをいれることができるぞ（これは全キャラ共通）。

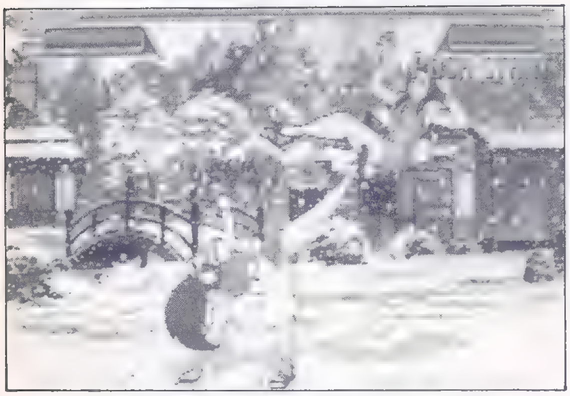
必殺技で多用するのは朱雀閃。その気になれば、使う必殺技はこれのみでも構わないくらいだ。連発して、相手のガードの上から削りまくるのが基本。相手の起き上がりにタイミングを合わせれば、連続で直撃させることもできる。

ただ、ガード直後を足払いなどで返された場合は、そのまま同じタイミングで朱雀閃を連発しても、同じことの繰り返しになってしまう（クレイズやジャクスン戦に多い）。

そんなときは、朱雀閃を出すタイミングをずらして対処しよう。朱雀閃による削り攻撃は、全キャラに対して使える。

一度ガードさせたら、容赦なく削り殺してしまおう。

足技系以外では、狼牙が使える技だ。命中した場合は、相手をピヨらせて手元に引きずり寄せてくれる。ピヨっている時間は短いから、素早く投げるなりなんなりしてしまおう。



出るのが速くて便利。目の保護にもなる（ってオイ）。



連発して、ガードの上から削りまくろう。

キャラ別対処法

VSビル

ジャンプ大蹴りだけでも終わらせることは可能。ガンガン跳び込んでやろう。

足払いを連射していれば、ビルはラリアットを出そうとして突進し、勝手に当たってくれる。1発目が当たったら、即大足払いを出して転ばせよう。もし跳び込んできたら、立ち大キックなどで撃墜。

あとはこれの繰り返しでOKだ。

VSアーノルド

立ち小パンチや足払いを連射して神威鳳凰拳を誘い、そこにスライディングを当てよう。飛燕斬や双龍脚をだしてきた場合は、素直にスライディングで反対側に逃げてしまおう。撃墜は可能だが、タイミングが厳しい。端に追いつめて転ばせたら、起き上がりにタイミングを合わせてスライディングを重ねれば、連続で当てられる。



神威鳳凰拳を出したら、即スライディングだ。

VSサンタナ

相手が跳んできたところに鉤爪をだせば命中するので、常に溜めをつくっておこう。

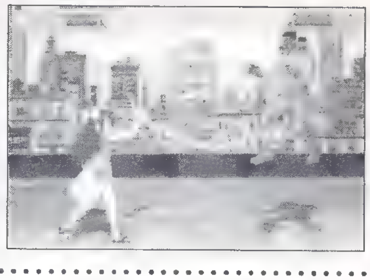
普段は使用頻度の低い朱雀翔も、ここでは十分使える。

唯一やっかいなのは、サマーソルトボディプレスを出されたときだ。対空技で撃墜し

てもいいが、それなりにタイミングを要するので、嫌なら幻霧で逃げてしまってもいい。

VS クレイズ

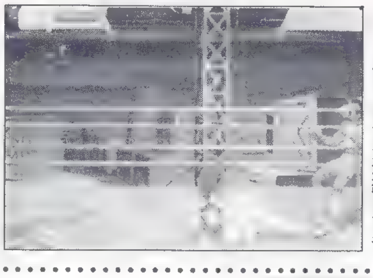
足払いを当てる感覚で牽制すると跳んでくれるので、大キックなどで撃墜しよう。
ジャンプからの攻撃も有効。



命中=ピヨルので便利な鈎爪攻撃。遠間の対空にもいい。

VS ジャクスン

ジャンプ攻撃が有効なときは、そちらを主体に攻めよう。
ところが、それが通用しにくいときがままある。そういうときは、朱雀閃削り法で強引に攻めてみよう。
画面端で転ばせたときは、アーノルドのときと同じく、スライディングを連続してき



起き上がりに、スライディングを重ね続けて終わりだ。

めることができるぞ。
立ち小パンチを連打していれば、相手はウロウロするだけで何もしてこない。体力がリードしていて、逃げきりたいときに便利だ。

VS Mr.陳

地上戦は分が悪いので、空中から攻めよう。
竜巻連脚などの必殺技で突っ込んできた場合、垂直ジャンプしてから、大キックをタイミングよくあわせよう。
Mr.陳に対しては画面端でなくても、起きあがりにスライディングを重ねて当てることができる。

VS シンゲン

幻影双手刀を出されたら、ガードしてから大足払いで転ばせよう。上段の紅蓮焦にはスライディングをあわせよう。
ジャンプからの攻撃も多用できる。

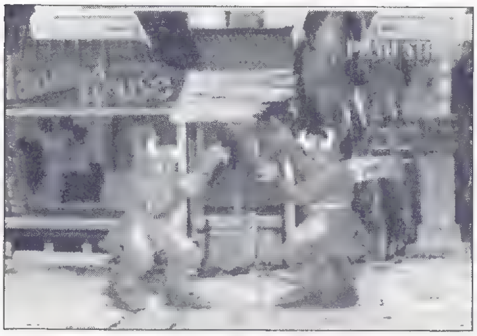
VS アスカ

相手に先にジャンプされていなければ、空中からの攻撃で負けることはない。ガンガン押していこう。
ジャンプで跳んできてくれることも多いので、立ち大キックなどで撃墜してしまおう。

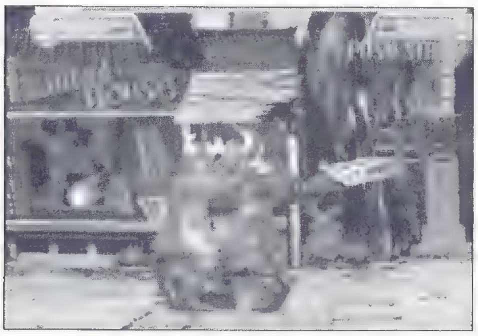
フトコロの深い奴・シンゲン

シンゲンの特徴は、変態的なほど広い投げの間合いに集約される。間合いにさえ入っていれば、空中にいる相手すらも捕獲して投げられる。
ダメージも大きいし、この点に気づけば初プレイ1コインクリアも十分可能だ。
通常技では、しゃがみ大パンチが強い。出るのが速く、上に伸び上がるので対空技に最適。地上の相手に当たった場合、相手をいったん上に跳ね上げてくれる。そのうえ落ちてくるところに攻撃が当てられるというオマケつき。

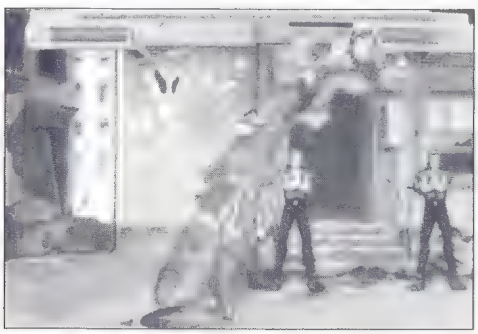
ジャンプ系の攻撃では、キックが横に対する判定が長く、なかなか使える。小でだせば、まず負けないだろう。
必殺技では、居合い抜きが強い。当たり判定の出ている時間が短く、出るまで遅いのが難点だが、お互いが画面端から少し中央寄りの間合いでも当たってしまうという利点は見逃せない。
飛び道具のない相手には、これを出しながらチョコチョコと間合いをつめていくのが有効だ。



このくらい間合いが開いていても…。



これこのとおり、ガシっとね。某ザ○ギのスクリュー並みだ。



超使える。目の保護…にはならない（そりゃそーだろ）。

クレイズ	
技　名	出し方
ファイナルエルボー	←にためて →+パンチ
オーバードライブクラッシュ	→↘↓↙+キック
オーバーヘッドクラッシュ	←↘↙+キック
サンダーウェーブ	↓↘→+パンチ

ジャクスン	
技　名	出し方
ソニックニースマッシュ	↙ →+キック
バーニングスラッシュ	→↘↓↙←+キック
レッグスマッシュ	→←→+キック
ラッシュパンチ	↓↘→↗+パンチ
ライジングアッパー	→↘↓↙+パンチ
スラッシュキック	←↘↙+キック

シンゲン	
技　名	出し方
幻影双手刀	←にためて →+パンチ
紅蓮焦	↓↘→+パンチ
紅蓮焦下段撃ち	↓↘→+キック
居合い斬り	↓↙←+パンチ
超絶首折落とし	パンチをしばらく押して、相手方向にレバーを入れながら離す

サンタナ	
技　名	出し方
フライングクロスチョップ	←にためて→+パンチ
ミサイルキック	↓↘→+キック
箱投げ	しゃがんで３つのパンチ同時押し
ムーンサルト　～スーパーサンセットフリップ	↓にためて↑+キックの後、パンチ
ムーンサルト　～コンドルニードロップ	↓にためて↑+キックの後、キック
ムーンサルト　～ムーンサルトボディプレス	↓にためて↑+キックの後、相手近くでパンチ

Mr. 陳	
技　名	出し方
竜巻連脚	↓↙←+キック
虎咆拳	→→+パンチ
龍撃肘	←にためて→+パンチ
紫蠱雷撃破	←↙↓↘→+パンチ
天雷撃	↓↘→+パンチ
通背拳	パンチをしばらく押して、相手方向にレバーを入れながら離す

アスカ	
技　名	出し方
訃燕	↓ →+パンチ
狼牙	←にためて→+パンチ
朱雀翔	↓にためて↑+キック
朱雀閃	→↘↓↙+キック
青龍脚	←↘↙+キック
瑞鶴閃	↙→+キック
霧風流忍法「幻霧」	３つのパンチ同時押し

アーノルド	
技　名	出し方
双龍脚	↓↙←+キック
飛燕斬	→→+キック
神威鳳凰拳	←↙↓↘→+パンチ
翔鶴閃	→↓↘+キック

ビル	
技　名	出し方
パワーラリアート	←にためて →+パンチ
タックル	→ →+パンチ
タッチダウンボム	パンチをしばらく押して、相手方向にレバーを入れながら離す
ロケットキック	↓↘→+キック
箱投げ	しゃがんで３つのパンチを同時押し

すべて相手が自分の右側にいた場合

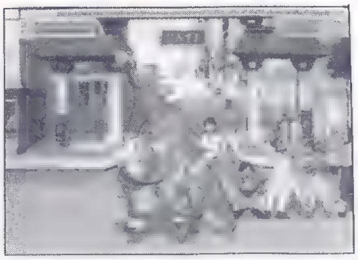
シンゲンには、全キャラに対して実行できる、恐るべきハメ攻撃がある。

まずは、いったん相手を投げたら、相手の起きあがりにしゃがみ大パンチを重ねておく。

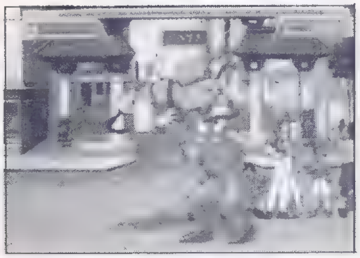
タイミングを間違えなければ確実に当たってくれるので、相手は上へと跳ね上げられてしまう。後は落ちてきたところを投げてしまおう。相手が地上に落ちる寸前に投げる、といった感じでOKだ。

そうなれば、後は起きあがりに再びしゃがみ大パンチを重ねてエンドレス状態になる（といっても、2回繰り返したら終わってるけど）。

とにかく一度でも捕まえたら終わりという、まさに必殺の攻撃方法だ。



しゃがみ大パンチを起き上がりに重ねて…。



無防備に落下してくるところを投げてしまおう。

一番最初の投げは、ジャンプ小キックを当ててから着地にボタン連打で狙うと楽。

慣れれば、間合いギリギリで吸い込むのが一番だ。

キャラ別対処法

VSビル

立ち小パンチを連打しているだけでも勝てる。

居合い抜きをギリギリの間合いで当てつつ前進するのもいい。

VSアーノルド Mr.陳

この2人は、普通に戦っていると非常につらい。

居合い抜きに当たってくれることも多いのだが、飛び道具と相打ちが多い。ここは一番、ギリギリの間合いでの投げを狙っていこう。

VSサンタナ

フライングクロスチョップなどの跳び込み攻撃は、すべてしゃがみ大パンチで返せる。

遠い間合いで跳ばれたら、立ち大パンチではたき落としてしまおう。

VSクレイズ

アスカ同様、足払いを当てる感覚で牽制していれば跳んでくれるので、ジャンプ大パンチで撃墜しよう。

VSジャクスン

離れた間合いでは紅蓮焦を連発していれば、勝手に当たってくれることが多い。

ジャンプしてきたら投げてしまおう。

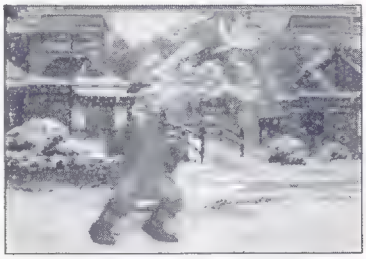
VSシンゲン

遠い間合いで、紅蓮焦下段打ちを連発するのが有効。

近づいてきたら居合い抜き、または投げを狙おう。

VSアスカ

比較的近い間合いだと、跳び込んできてくれることが多いので、しゃがみ大パンチで撃墜。そこから動かないでしゃがんで待っていれば、再び跳び込んできてくれることが多いので、後は繰り返し作業でOKだ。



跳びモードに入ったら、あとは繰り返し作業だ。

いやホント、エンディングをみてほしいワケですよ

エンディングでのアニメ調のグラフィックは、異様に気合が入ってます。

通常のゲーム画面やオープニングからは、ちょっと想像もつかないほどカッコよく描かれているんですよねー。あの貧弱な体型にしかみえないサンタナも、エンディングではまるで別人のようだし。

前号で載せきれなかった技も含めたコマンド技の一覧を載せておきます。

これを参考にして、ぜひぜひ全キャラのエンディングをば拝んでくださいませ。

熱き弾丸を叩き込め!!

ハイパーデュエル

待望のメカシューティングでストレス解消
今回は中盤戦。5面まで攻めるぞ!!

担当：SHIN落合

くーっ！ハイパーデュエルの発売が延びちまったぁ!! 期待してくれていた人、ホントにゴメンね（深謝）。もう少し、もう少しだけ待ってくれいっー！（急な変更だったので、とりあえず今回の攻略記事は不可抗力により掲載しました）

久々にメカものの魅力を満喫させてくれるこの作品、観ているだけじゃあ勿体ない。この手の作品世界が好きな人は、トコトンやり込んでみよう。落合もできる限りのお手伝いをいたしますぜっー！

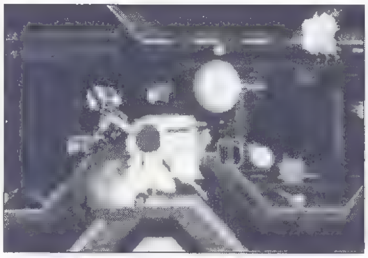
それでは攻略に参るぅー。

前回までのあらすじ

前回では軽く2面まで攻略したけど、今回も少しフォローを入れておこう。

1面はホントに問題がないと思われるので、パス。

2面もボマーショットを効果的に使えば、難なくボスまで行けるだろう。少し敵が多く出現する場所や、地形のカゲに砲台が隠れている場所などはチェックだ。



ほーら、ボマーなら撃てる♪

さて、初心者にとって厳しいのが2面ボス（特にレーザーを撃ってくる第二段階）。

このときのボスの攻撃方法は、以下の3つ。

①胸部から発射される紫色のレーザー
②方向転換してくる輪状の弾
③放射状にバラまいてくる弾

コツとしては、あらかじめ予測できる攻撃を絶対によけること。この場合、①のレーザーなんかがそうですな。胸部発射口の色が変わる前兆があるので、見逃しちゃダメだぞ。

逆に③の弾とかは、撃たれた後でも十分見てよけられるよね？（もちろん多少の慣れは必要だけど…）

弾さえよけられれば、あとは撃ってるだけで2面ボスは轟沈。実にめでたい。

ステージ3
潜入、小惑星基地!!

亜空間（ステージ2）を抜け、小惑星に降下していく自機「バスターギア」。

ここにも敵の勢力は及んでいた。眼下に広がる前線基地。早速、敵戦闘機がたばになって迫ってきた。もう後に引くことはできない。俺は意を決して引き金に指を掛けた…。

序盤にザコ敵の熱烈歓迎ラッシュがある。前から下からうじゃうじゃと湧いてくるので、わざわざ動いて撃ちにいったのではきりがないぞ。

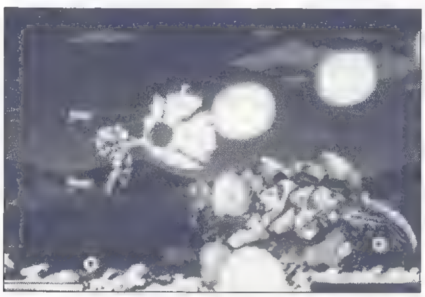
アーマー形態なら、自機自体をそれほど動かさなくても、撃ち分けだけで広範囲をカバーできるのでお得だ。ボマーショットも併用して、「撃たれる前にコロス」ぐらいの感覚で行こう。

ラッシュが収まるころに中形機が出現するが、実はコイツの出してくる弾は相殺できるので怖くない。むしろ壊せない弾を撃ってくるザコのほうを、優先的にベシベシっとつぶしていくべし。

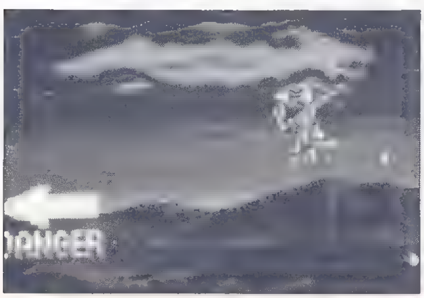
「DANGER!」と画面左側にマークが出てきたら注意だ。直後に画面左から、中型歩行メカが出現するぞ。

ここで体当たりをくらっては洒落にならないので画面上方に逃げてやり過ごそう。

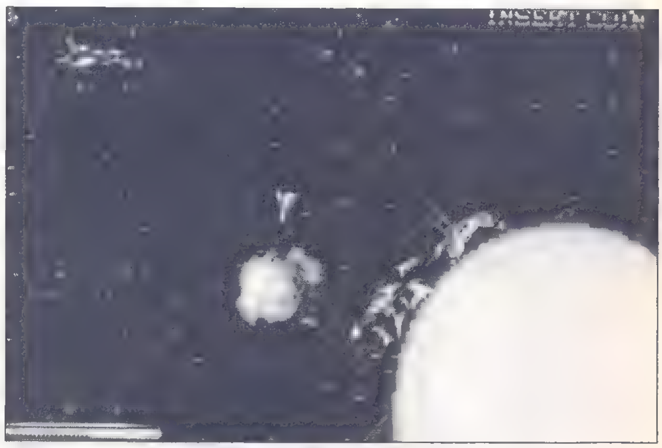
この「DANGER!」マーク（以後、センサー）は後に4、6面などでも登場する。センサーが出た場所付近に



ザコに弾を撃たれないように。

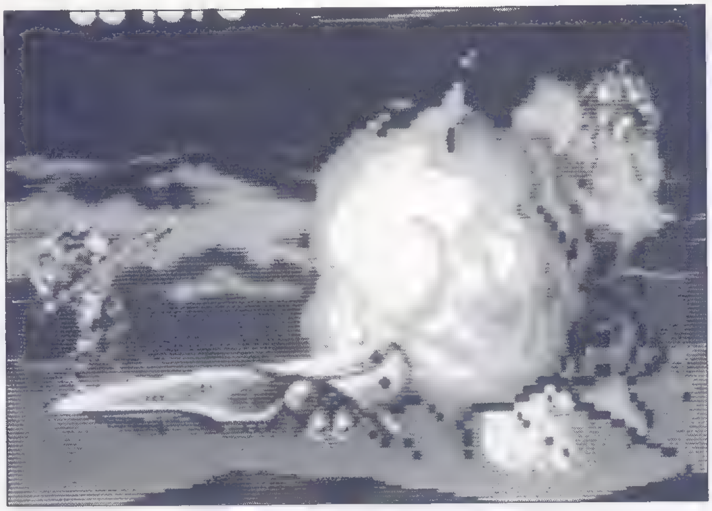


これがセンサー(仮称)だ。



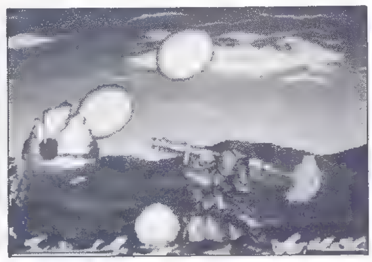
クライブリンガー大往生。力ある者こそが正義なのだ!!

は、直後に敵が出現するので注意だ。逆に言えば、敵の出現場所の目安になるわけだな。覚えておいても損にはならないだろう。
　歩行メカの次に来るのが、今月のライバル「ワープアウト機」である。
　画面右側へ自機の縦座標を狙ってワープアウトしてきて、そのまま左に飛んでくる。アルゴリズム自体は非常に単純で、画面左側で水平方向に撃っていれば敵さんのほうから弾に当たってくれるのだ。
　ただ、いつ実体化するのかわからないのが怖い。画面右側でウロチョロしていると、実体化した瞬間にドカーンだ。自機の行動範囲に制限をつける（＝画面右側に行かせないようにする）ためのトラップと考えてもらっていいだろう。
　スクロールが止まると、大


彼が今月のライバル。来月は誰だ!?

ステージ3ボス「I・W・A・O」

地を裂いて重機動歩兵が躍り出てくる。巨大なバズーカ砲を携えていかにも強そうなのだが、実はコイツをザコ並みにしてしまう攻略法があるぞ。
　アーマー形態のまま画面左端、自機が背景の山脈に重なるぐらいの高さで、上のほうへ向けて撃つ。バズーカの砲弾を撃ち落とすわけだが、たまに分裂した砲弾（ミサイル）を撃ちもらしてしまうことがある。このときはボマーショットで軽くフォローしておこう。本当に「たまに」だけど。
　バズーカを壊した後、敵がマシンガンに持ちかえたら少し射撃方向を調整する。水平方向に撃った弾がマシンガンに当たるようにしておくとモアベターだな。

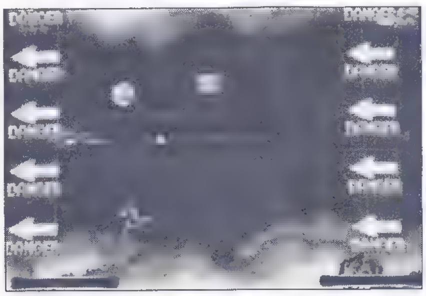

こんな感じで撃つヨロシ。

ステージ4 侵入、スペースコロニー!!

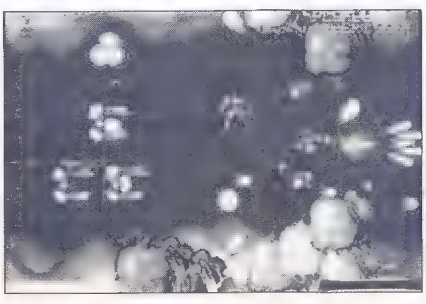
本部から通信が入った。敵がスペースコロニーに侵入したらしい。
**　俺はラグランジュ＝ポイントを目指し、再び宇宙へと飛び立っていった…。**

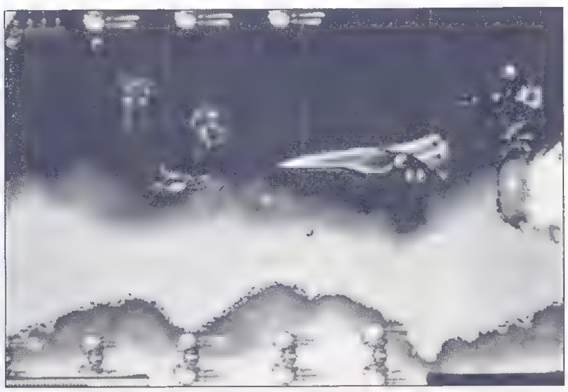
　3面と同様に、4面序盤にもちょっとしたザコ敵ラッシュがある。しかも今度は中型機も出現してくるのだ。
　面がスタートしたら、まずは画面左側で待機しよう。速攻を狙って前のほうに進んでしまうと、いきなり画面外から中型機が突っ込んできてズガーン。二階級特進しちゃうぞ。
　この中形機はレーザー砲を二門装備している。出現したら攻撃を集中させて、最低でも下側の砲塔をつぶしておこう。それほど難しくないはず。
　レーザーに加えて5WAY弾も撃ってくるけど、速い弾ではないからよーく見てしっかりよけよう。大丈夫、キミならできる!
　この辺はとにかく敵がたくさん出てくるから、ボマーショットも使って敵に押されないようにしてくれ。
　宇宙船発着場からコロニーの中へ入っていく。狭い通路を通過するんだけど、ここでも敵は容赦なく攻めてくるのだ。弾を撃たれてしまう前に速攻でつぶしていこう。
　上下を地形に囲まれている場所なので、アーマー形態で進むと少し有利かな?（アーマーだと地形に触れても平気なのだ）
　コロニーの内部に入ると、久々にセンサーが登場するぞ。
　行列ザコが後ろから出現してきて、上下からはさまれる形になる。しかも、ワープアウト機がここでも出現して画面右側へは進めなくなるから、ごく限られた範囲の中で熱い弾よけをするハメに。
　ここはボマーショットが拡散するファイター形態で進んでいこう。画面左側で、行列ザコが出現したところにボマーショットを当てるのだ。
　ただし、ボマーショットは撃ちっぱなしにしないで、必要に応じてポンポンと出す程度にしよう。あとでドバッと使うので、今のうちは節約しておいてね。
　画面の左右に10このセンサーが出現したら、画面中央左寄りで待機だ。敵がわらわらと集まってくるから、ボマーショットを撃ちながら右へ進んで行く。右端まで行ったら、下に下がるなりしてフォローも入れよう。


アーマー形態で進んでいこう。



この辺で待って…、

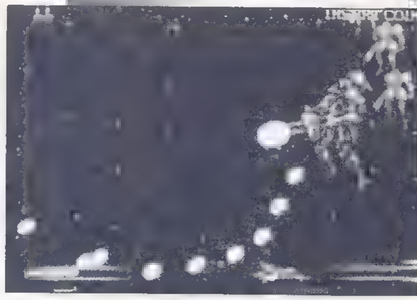

すい〜っとね。


うおーっ!! キビシーッ!!

ステージ4ボス「ダーク・エンジェル」

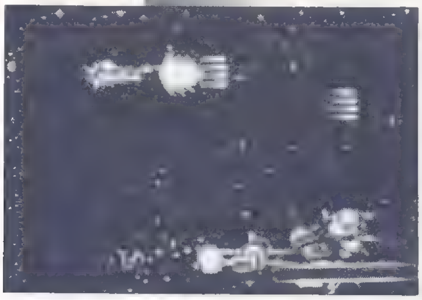
　突然、破壊されたスペースコロニー。外宇宙へ飛び出した自機を待っていたものは、3体のトレーサーを従えた重機動歩兵であった。
　基本的にボス本体もトレー

サーも壊せる弾を撃ってくるので、弾よけで苦労する場面はほとんどないと思われる。
　真上や真下など、自機の弾が当たらない「死角」に弾を撃たれたら、すかさずボマーショットで消すべし！



これを「死角に撃たれた」と言う。

　本体の背中に装着されたバックパックが、たまに飛んでくるので直撃をくらわないように。これを壊すと、破壊して壊せない弾を撃ってくるけど、それほど速い弾ではないので大丈夫。
　本体が変形してシュワシュワいいだしたら、粒子砲を撃つ前兆だ。撃たれたときは画面の一番下が安全なので、そこへ逃げよう。



粒子砲発射3秒前。

ステージ5

突入、大気圏!!

いつの間にか惑星の重力圏に捕まっていた。もう脱出は不可能だ。大気との摩擦熱で、視界のすべてが烈火のごとく燃えさかっているようである。
　この機体には大気圏突入能力があると博士は言っていたが、まさかこんな所でテストをする羽目になるとは…

待ってー、もうひとこと

…ということで、初めて本格的(?)な攻略記事を書いてみたけどいかがでしたか?
　メカゲーマニアが思い入れだけで書いてしまった記事ですが、感想なんかをいただけるとありがたいですね。ぜひお願いします。
　ちなみに、本文で触れなかった援護兵についてですが、特に有利・不利はないと思われます。好みでトレーサーとガンナーを使い分けてみてください。
　全8ステージのこのゲーム。まだまだ先は長いですぞ。
　テクノソフトさんの話では、発売は「秋」とのこと。期待に十分応えてくれるゲームなので、テンションを高めつつジッと我慢していよう。
　今度記事を書ける機会があれば、5面から最終面までバッチリ攻略してしまうつもりです。そのときにまたお会いしましょう。アデュー!!



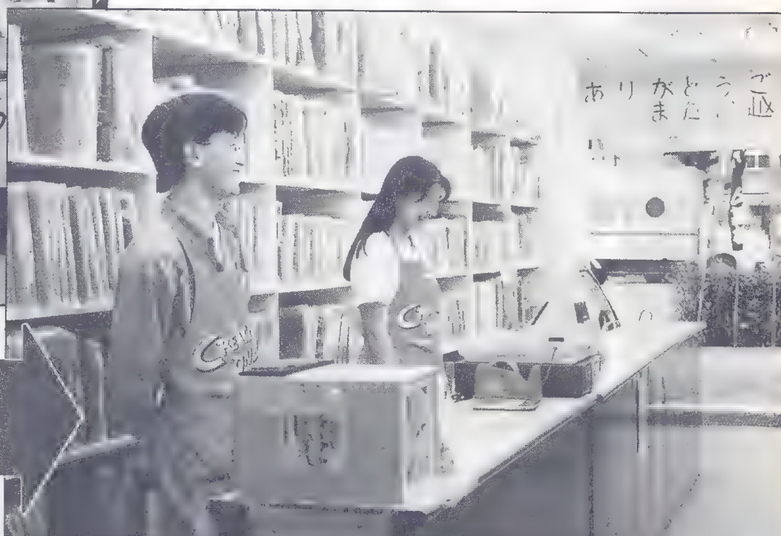
ついに大気圏にまで突入してしまった自機。

元祖 秋葉原の基板屋

ドジャ〜ンと2Fだてのお店になったぞ!



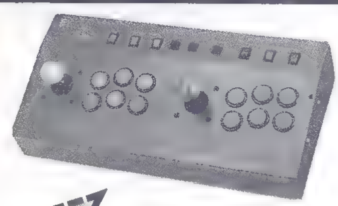
2Fは¥3,000〜¥20,000までの**超特価基板フロア**です。もうゲーセンではプレイできないあのゲーム、このゲーム、なつかしい基板がきっとあるに違いない!それから、レバー、ボタン、パーツ類も在庫豊富!取り寄せもOKです。さらにお持ちの基板、コントロールBOX等を**オドロキの超高値で買い取り**ます。どんどん買ってじゃんじゃん売って、めいっぱい遊ぼう!ロケーションはスペースハリアーDX、ダライアス(Ⅰ、Ⅱ、ニンジャウォリアーズ)、マーブルマッドネス、ポールポジション(RF-Ⅱ)、何が入っているかわからない**フリープレイ筐体**……。秋葉原に来たら一度は寄り道しよう!



1Fでは**¥20,000以上のスタンダードな基板**と**コントロールBOX各種**(パナツイン、カスタム、シグマAV2001&6000ターボ、ベガ9000-DX)を**激安特価**にて取り扱っています。ほんの少し前にゲーセンで見かけたあのゲームが安く入手できるチャンスなのでこまめにチェック!初心者には大事なコントロールBOXも4機種販売していますので君の用途に合ったタイプを選ぼう。わからない時は店員に訊ねるといいぞ。そして、店の入口と奥にはナイストとスタンランナーが…。イカスゾ!

★★ 良い基板を在庫豊富により安く!ぜひ一度御来店下さい。★★

PANA(パナ) Custom(カスタム)™



パナカスタムの特長

- ボディは人気のあったKIC'S-91のスタイルを採用!さらにKIC'S-91より1P、2Pの間が20mmも広がりましたので操作性がグーンとUP!
  〈パーツ類はすべてパナツイン用を使用。高い信頼性が自慢です。〉
- ハーネス、ケーブル類は全て、パナツインやKIC'S-91の物がそのまま使用出来ます。
- 麻雀パネルをオプションにすることによって低価格化を実現!(ハーネス付麻雀パネル¥7,480)

★スーパーファミコン用ケーブル………… ¥7,200
★PCエンジン用ケーブル(2ボタン)……… ¥3,000
★メガドライブ用ケーブル(3ボタン)……… ¥3,000
★RGB15 or 21ピンケーブル………… 各¥3,000
(近日、PC6ボタンケーブル登場予定)

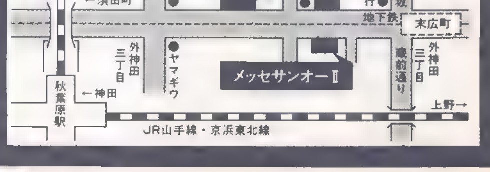
超特価 販売中!!

基板高価買い取り!!

★インスト、説明書なし、1枚からOK!!★

①直接持ち込まれる方は、必ず!身分証明書を御持参願います。
②郵送にて買い取り希望の方は、事前に必ずTELにて買い取り金額確認後、身分証明書の写しに買い取り金額・職業(又は学校名)を記入の上お送り下さい。動作確認終了後、現金書留で郵送いたします。

移転して、さらにパワーアップ!!



リスト送付ご希望の方は62円切手2枚と返信用封筒(住所、氏名、記入)を同封の上、下記まで郵送して下さい。

ゲームフリークのオアシス
メッセ サンオーⅡ
基板販売事業部
〒101 東京都千代田区外神田3-14-8
☎03-3255-3453
営業時間
日曜〜木曜10:00〜19:30
金曜・土曜10:00〜19:45

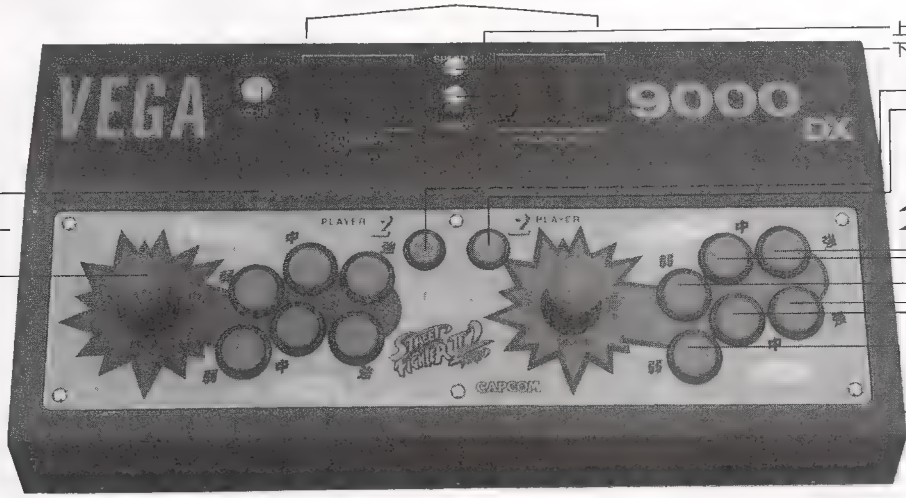
VEGA-9000DX専用

6ボタン対応(2P可) PCエンジン用ケーブル ¥8,000

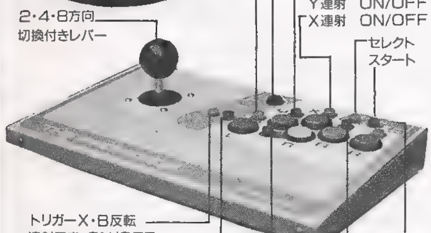
新発売!!

"VEGA-9000DX" 究極のコントロールボックス

¥53,000



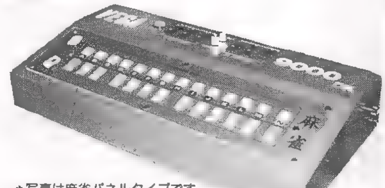
在庫大処分!



型番*SF-1000*

特価¥6,000(在庫限り)

- ■ストリートファイターⅡダッシュターボに対応。(カプコンオリジナルストⅡダッシュターボ専用パネル使用)
- ■ビデオ RGB21ピン S端子TVに対応。
- ■ステレオ基板内蔵。
- ■連射ON/OFF SW12コ付き。
- ■連射スピードが目で判るLED付き。
- ■電源セルフチェック機能付き。
- ■マージャンパネル(別売)取り換え簡単に出来ます。
- ■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
- ■PCエンジン・メガドライブ・Fコン用のジョイスティックとしても使用出来ます。



*写真は麻雀パネルタイプです。

(別売)

○PCエンジン用ケーブル	¥3,500
○メガドライブ用ケーブル	¥3,500
○Fコン用ケーブル	¥3,500
○パソコン用ケーブル	¥2,500

SF用ジョイスティック SF-1000の特徴

- ○樹脂と違い重量感のある金属ケースですので素晴らしい安定感があります。
- ○使用しているパーツは全て業務用のものでバツグンの耐久性と操作性です。
- ○R・A・B・X・Y・Lの6つボタン全て連射ON/OFF機能付きです。
- ○トリガーボタンを押さなくても連射する連射固定SW付きです。
- ○連射VRでスピードを変えられます。
- ○トリガーX・B反転することができます。
- ○デザインも刷新されました。

VEGA-9000DX対応 スーパーファミコン用ケーブル

新発売

¥8,000(2P可)



★基板ニュース★

〈CAPCOM〉

- ●ストリートファイターⅡダッシュTURBO好評発売中!!
- ●ストリートファイターⅡダッシュ特価発売中!
- ●ストリートファイターⅡ特価販売!

■全基板、格安にて販売中!!

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。どんどん送ってね。

■お申込方法
- ●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
- ●3カ月間保証書付きです。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

VEGA-9000DX 取扱店

関西地区 ソフトランド 秀 和 ☎06-649-7177

ハッピー商会 GM係

〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2

TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107

上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室 030または040(71)84103まで!

超時空要塞

点稼ぎの美を追求しよう
マクロスII

スペシャルビジュアル攻略
～エキスパート編～

©BIG WEST
©BANPRESTO

今回はエキスパートコース＆イングスを完全攻略したぞ。430万の大台をこえて一気に究極点を目指そう。

担当：DON

この攻略の効用…クリアしていない人もボーナスシステムが理解できクリア率が100%に近くなる。またクリアできる人はより高得点を得られるようになり、ますますマクロスIIが楽しくなることうけあいです。

なお今回はスペースの都合上かなり簡略化した説明メインに、分かりづらい場所のみピックアップしていくぞ。

新たに発覚！パワーアイテムの秘密とは

Ⓕ Ⓖアイテムや Ⓜ Ⓗアイテムは、フルパワー時に同じアイテムを取ると3000点の表示が出るが、実は変形してもしっかり3000点入っているのだ！サブウェポンも同様にいつ変えてもいいぞ。

STAGE 1 ディスオーダー

●クリアスコア＝30万点
●隠しアイテム数

勲章（小）	8コ
勲章（大）	12コ
階級章	12コ
ミンメイ人形	4コ

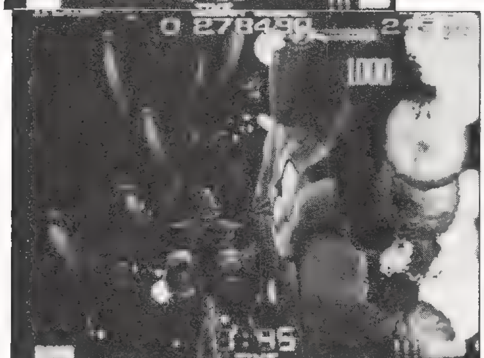
この面は前半の前倒しがポイントとなる。特に写真④から⑤までのザコの前倒しとシャッターの前倒しをうまくこなさないと⑤でボーナスキャラが出なくなる。超速攻でシャッター直前でボーナスキャラを出すことも可能だが、あまり点は伸びないのでこのパターンで十分だ。

ボス前で水色のレーザーザコがすべて出現すれば合格点。ボスを速攻で倒してからバリバリ稼ごう。タイムアップで58万＋ボンバー4つで62万はいく。63万も不可能じゃないぞ。

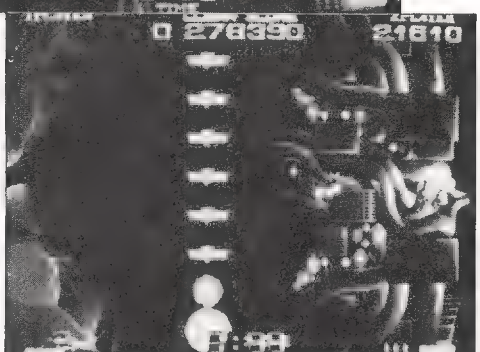
①２回目のアイテムキャリアを撃ったらすぐこの敵を撃ちにいこう。



②カベが爆発したら階級章を出すため上に移動して…、



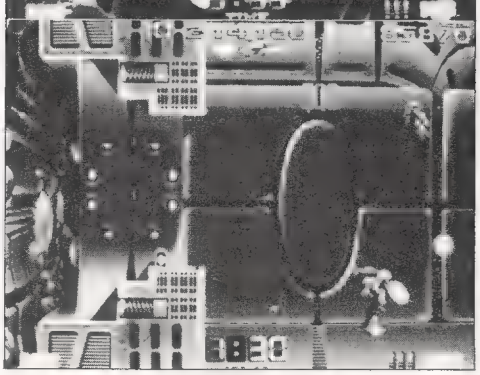
③階級章を一気に全部出す。連射しすぎると弾切れが怖い。

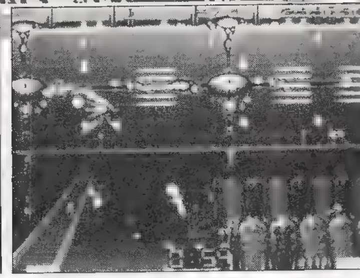


④それをここまで取ってこの位置で敵を倒してその弾をよけつつ残りも回収しよう。

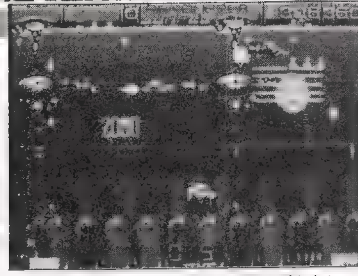


⑤シャッターを壊した後にコイツが出たら合格。

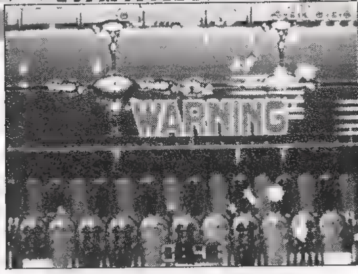




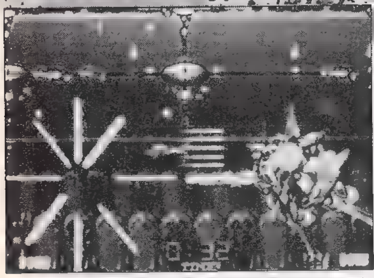
⑥ここはサッと後ろに回りこんで倒そう（2回くる）。



⑦赤いボーナスキャラ（BC）をのがさないように！



⑧これが出たらボスが出る直前までにアイテムを回収せよ。



⑨この位置で超連射だ。ボスが上にきたときに倒せ。

STAGE 2 イシュタル

●クリアスコア＝60万点
●隠しアイテム数
勲章（小）　0コ
勲章（大）　2コ
階級章　8コ
ミンメイ人形　4コ

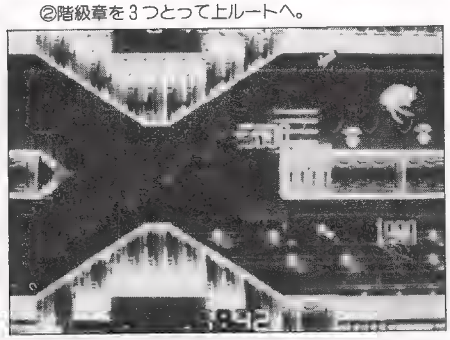
高速スクロール地帯は下↓上↓上と進む。分岐点では例えば上にいくとき下のアイテムキャリアを撃ってからいけば3000点得するぞ。

この面の稼ぎのポイントは、何といってもボスを倒した後だ。ボスを超速攻で倒してガウォークで効率よくザコ編隊を倒していこう。2WAYの弾を出現場所に重ねておくのがポイントだ。

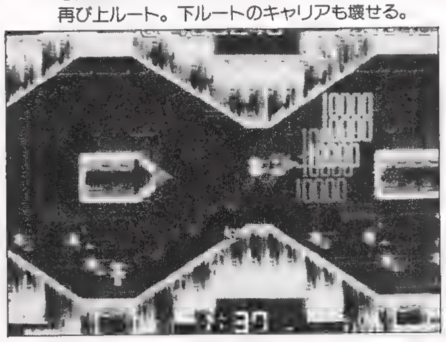
タイムアップ時で94万＋ボンバー6発（ここまでは1発も使わないゾ）で100万を目指そう。前倒ししだいで102万ぐらいいくかも？



①高速スクロールが始まったところ。階級章を2コ回収して下ルートへ。



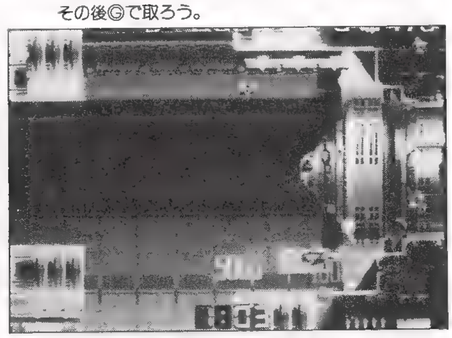
②階級章を3つとって上ルートへ。



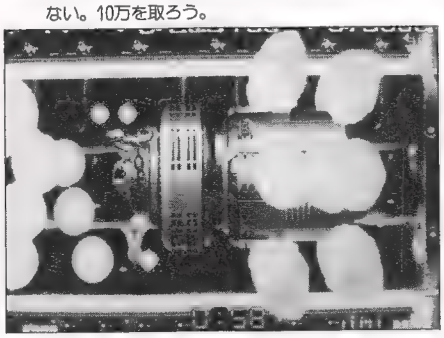
③階級章6つとミンメイ人形1つを回収して再び上ルート。下ルートのキャリアも壊せる。



④ここの隠しアイテムはキチンと回収しよう。



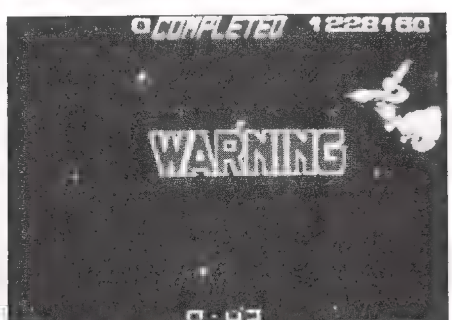
⑤Ⓕアイテムを泳がせて隠しアイテムを回収。その後Ⓖで取ろう。



⑥このラインに合わせれば体当たりはくらわない。10万を取ろう。



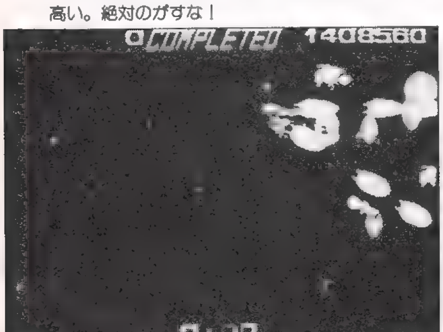
⑦囲みBCは場所が決まっている（5回）。ミスは許されないぞ。



⑧ボス出現。ガウォークでまずこう撃ちこんで…、



⑨Ⓕアイテムを回りこんでこの位置で撃ちこむ。当然Ⓖでアイテム回収だ。



⑩このザコは2000点アイテムを出す上に点が高い。絶対のがすな！

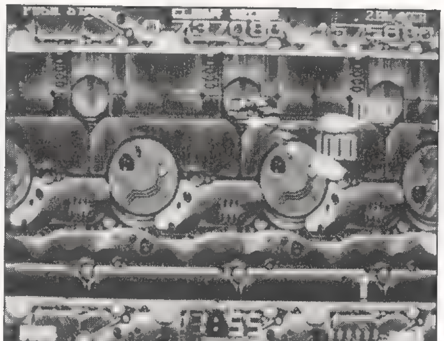
STAGE 3 フェフ

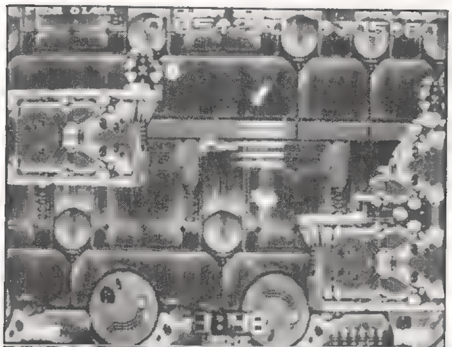
●クリアスコア＝75万点
●隠しアイテム数
勲章（小）　32コ
勲章（大）　0コ
階級章　0コ
ミンメイ人形　0コ
エキスパートコースで一番難しいが稼ぎは一番楽なコースだ。

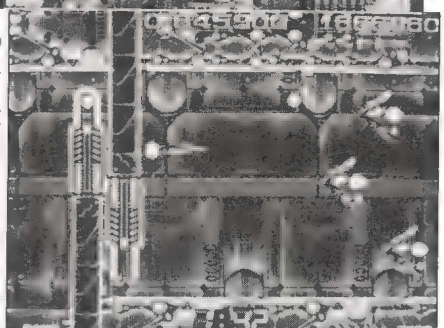
この面で取るのがムズかしいボーナスは写真③の2000点アイテムの場所（ここはノーボンバーのほうがいいぞ）と⑦のミサイルを出す敵の4万点×2。それと⑨の小さい分身を出す赤い敵（ここもノーボンバーのほうがいい）の5万点だ。逆にそこをしっかり押さえておけばあとはノーミスさえ心がければかなりラクな面だぞ。

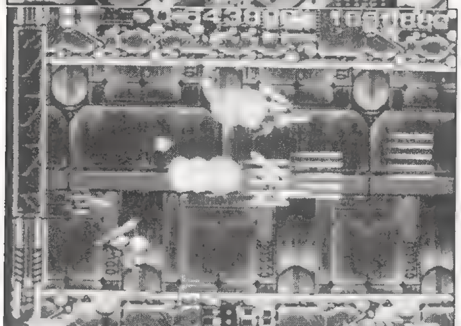
ボスを速攻で倒せばBCが出るが、粘って倒すと…？

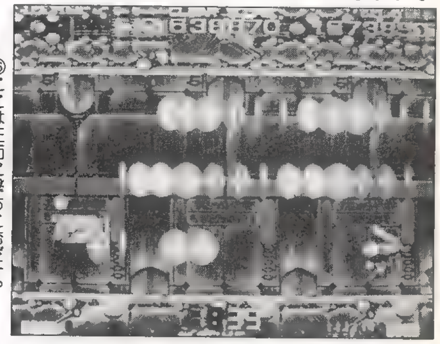
ボンバー1発使用でタイムアップ時に114万＋ボンバー6発で120万はラクに出せる。がんばりしだい（運しだい？）では123万ぐらい可能だと思うぞ。

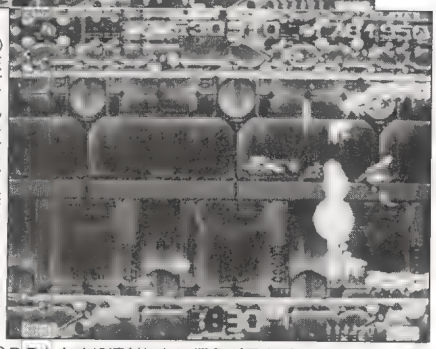

①ここのBCは重なって倒したほうが確実だ。

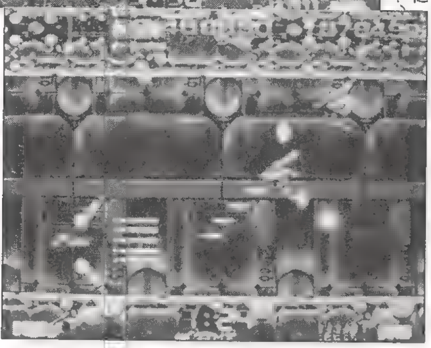

②この赤い砲台も実はBCだ。必ず破壊せよ。

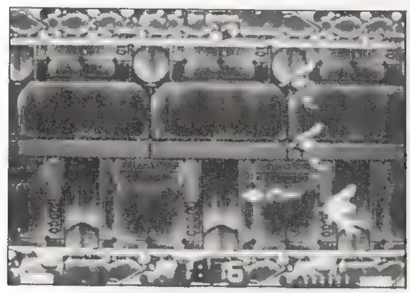

③ここは弾を出さずにこの位置で待って…、

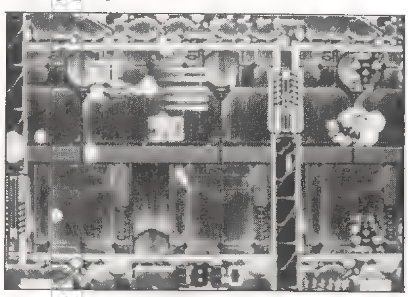

④ミサイルで上の2機を反転させ下に移動して残り1機を撃とう。すると…

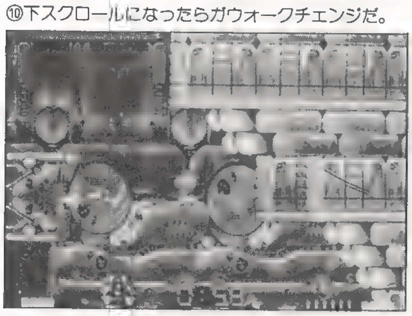

⑤ホラ、こうなるワケ。ボンバーを使うとキャラオーバーがかかってしまうので×。

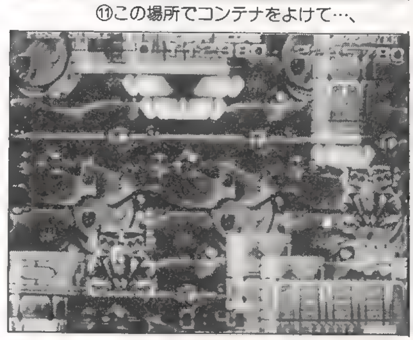

⑥ここは正面に撃ちこむだけ。上下の砲台に気をつけよう。

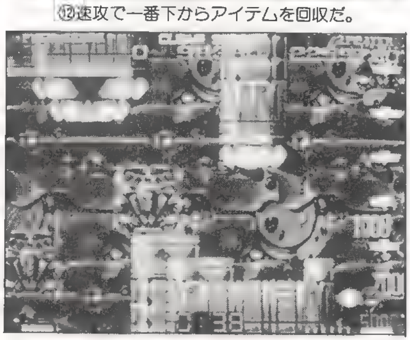

⑦ミサイルをすべて撃ってから本体を倒すと4万点だ（2回）。連射するより確実に撃つべし。


⑧ここは連射がモノをいう。一番下の敵をまず倒そう。


⑨ここもあまり連射しないほうがラクだ。赤い砲台は当然撃つように。


⑩下スクロールになったらガウォークチェンジだ。


⑪この場所でコンテナをよけて…、


⑫速攻で一番下からアイテムを回収だ。


⑬2回目のこの弾のところでボムを使うと…？

STAGE FINAL イングス

●クリアスコア＝99万9990点
●隠しアイテム数
勲章（小） 0コ
勲章（大） 10コ
階級章 14コ
ミンメイ人形 2コ

この面はBCオンパレードという感じの面だ。ここもやはり逃しやすいボーナスがたくさんある。

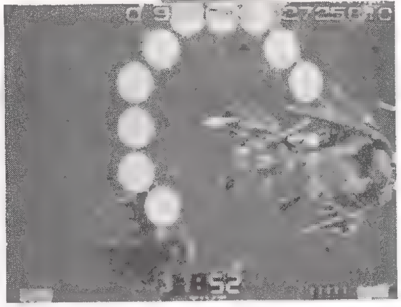
写真④の敵は赤くなってから倒せば1機1万点ですべて倒せば＋8万点だ。また⑥のキャラは普通2回しか出ないが、その前にひたすら前倒しをすれば3回出現する。3万点のボーナスは大きいぞ。

またこの面はくれぐれもミスしないように。1回ミスすると階級章だけで4万6400点のロスになるぞ。

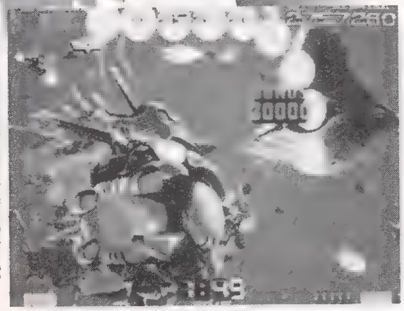
イングスは、3回目の極太のレーザーが終わった瞬間に倒せば最高10万点ボーナスが入る。またここでは下の砲台をバリバリ倒すことに全力をそそげ。基本点が高い上に15個壊せば5万点ボーナスだぞ。

この面はボムはあまり使わない。ボンバーボーナス含めて152万ぐらいは出せる。パーフェクトなら157万はいくハズだ。ガンバロウ!!

ALLクリアで435万は出せる。限界はたぶん450万ぐらいってトコか?皆も究極稼ぎに燃えようぜ!



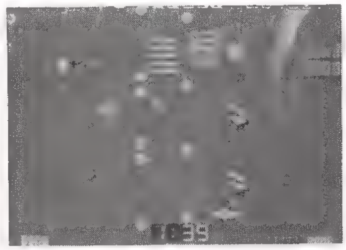
①敵が赤くなったら倒そう。



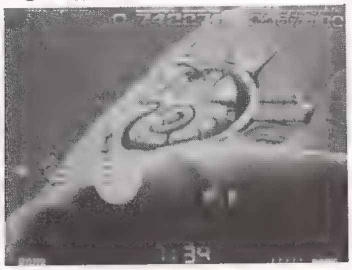
②この階級章は見逃しやすい。キチンと出そう。



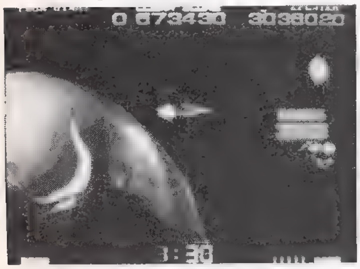
③このザコの後にBCが、連射はあまりしないように。



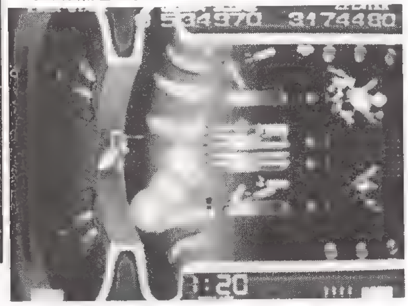
④赤くなったら一気に倒そう。ファイターのほうがやりやすい。



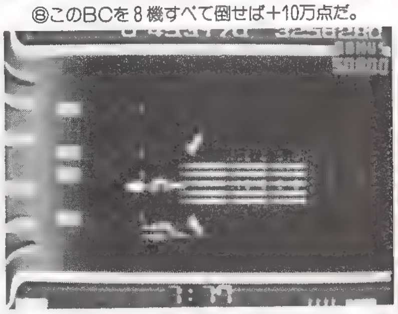
⑤この弾をすべて撃ってから本体を撃とう。



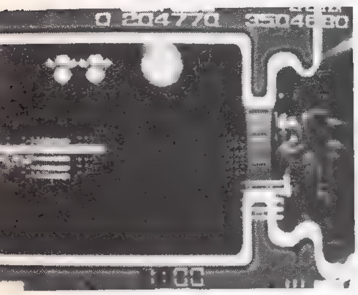
⑥この敵を3回出すコツは？



⑦ガウォークならボムなしで同時に倒せるが、ここは無理せずボンバーだ。



⑧このBCを8機すべて倒せば＋10万点だ。



⑨レーザーに気をつけながらアイテムを回収だ。



⑩この弾をすべて撃てば5万点。連射しすぎないのがコツだ。



⑪このレーザーのときは砲台を破壊しまくろう。

コース及び担当	ステージ1	ステージ2	ステージ3
ビギナー (FRS-N.O)	425,550	590,690	915,130
ミディアム (F-GLD)	647,080	631,540	986,490
エキスパート (DON)	625,550	1,005,120	1,202,560
イングス	1,582,530（エキスパート）		

〈とりあえず、落ち着いたぞ〉

…先月より、あまり伸びてないですねぇ、しくしく…。今月分で、一応、3コースともボーナスをすべて取ったスコア＋敵を前倒しして、稼ぎを意識したプレイをしてみました。

ここで、先月号の補足に入りましょう。

まず、武器アイテム類は、自機がフル装備ならば違う武器を取っても3000点ちゃんと入っています。どういうことかというと、ファイター＋ホーミングのフルパワーで、FとHを取れば3000＋3000点の6000点入るのは当然ですが、例えばGとMを取っても3000点ずつの計6000点入ります。

特別な理由がないかぎり、出てきたアイテムはどんどん取ってOKです。

では、7月現在の編集部のハイスコアを載せておきましょう。プレイの参考にしてもらえれば幸いです。

ワールドヒーローズ2

対CPU、対戦テクニック編

担当：F-GLD&DON

ディオを美しく倒そう
リターン オブ 対ディオ講座

8月号のディオ講座がパワーアップして帰ってきた。スッキリとパターンにはめちまえ。

カシカシ法だけがディオ攻略じゃないぞ

さて今回はディオ攻略再び、ということで今までに紹介されていないパターンや変なパターンをお見せしよう。

カシカシ法ができないよ〜と嘆いている人や、たまには別の方法で倒したいという人は絶対に見てくれ。

14キャラ全員のパターン公開だ

ここではディオに対してのパターンを14キャラすべてについて紹介しよう。当然新しいパターンもあるが、なかにはあまり（というより全然）進化していないキャラもいる。まずは見てもらおう。

ハンゾウ…画面端で2段ジャンプからの跳び蹴りをガードさせてワンセット→烈光斬を出すとディオは自分を跳び越えるので、着地に大足払いや光龍破（めくりに注意）を重ねてやる。ディオが転んだら黄金パターンに持っていくか再び2段ジャンプ→ワンセットでいこう。



めくっても大丈夫。コマンド入力に気を付けよう。

フウマ…基本的にハンゾウとほぼ同じ。他にも烈風斬で飛ばせてディオを投げることが可能だ。着地を投げるので100%投げ返しはこないぞ。

ドラゴン…なにも考えずにスタートしたらAボタンを連打して百烈拳を出す。とにかく攻撃をくらおうが何だろうがAボタン連打だ。気がつけばディオはKOされているだろう。

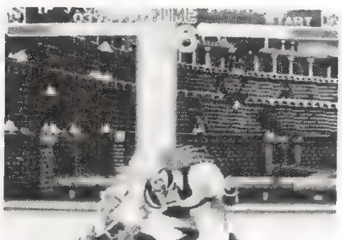
ジャンヌ…オーラバードで跳び込ませて小スライディングからしゃがみ大パンチキャンセルフラッシュソードを狙うか、こちらから跳び込んでジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチ→フラッシュソードと出してディオの立ち小パンチ連打をさそうのも可。

ラスプーチン…一度ディオを転ばせて、奴の起き上がりに密着してサンダーボールを出す（サンダーボールは奴の身体をつきぬける）。その後すぐつかんでやるだけだ。つかみのタイミングはちょい早め。



ここでAボタンを押しはじめるとジャスト タイミング。

J・カーン…しゃがんで待ち、奴が近づいてきたらしゃがみ小パンチ→大覇極道と出せば大体当たってくれる。この連続でOK。

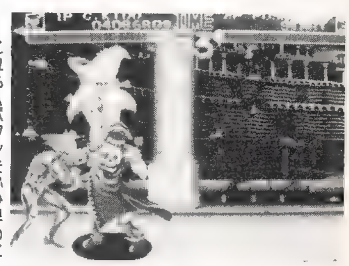


ここから、覇極道。

ブロッケン…距離をあけるとジャンプモードになるので自分もジャンプして（ジャンプ方向は中間間合いを保つようにする）ローリングキック。常に間合いを離しておこう。

マッスルパワー…マッスルボンバーからのトルネードブリーカーだけでOK。何らかの技をガードし、間合いが近ければ必ずトルネードがかかる。覚えておこう。

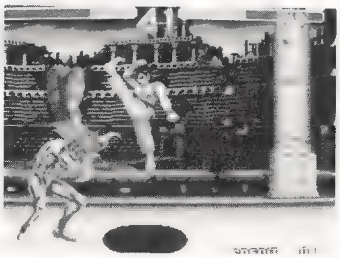
C・キッド…ディオの起き上がりにハイパーヤクザキック→シャークアッパーとガードさせてそこから投げる。なぜか投げ返されにくい。



これもAボタンを小少早めに押そう。

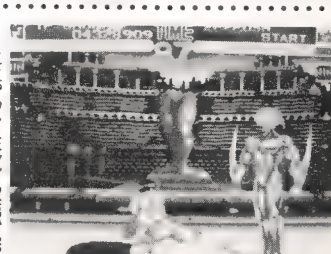
エリック…一番ラクな方法は遠い間合いでトールハンマーを出すだけだ。ディオは自分からトールハンマーをくらいに歩いてくるのだ。楽に倒すならレバーを後ろに引いて豪快斬りを連打。とんできたらロングホーンで落とそう。

リョウコ…二段背負い投げの間合いに近づくまで待って、技をかけるのが有効。ダッシュ小キック（AB同時押し）をガードさせた後に二段背負い投げが決められるぞ（タイミング超ムズ）。



ダッシュジャンプキックは起き上がりに重ねよう。

シュラ…一度転ばせたら起き上がりにタイミングと間合いをあわせ、大足払いを重ねてやるとおもしろいように当たってくれる。でもタイミング、間合いともにシビア。



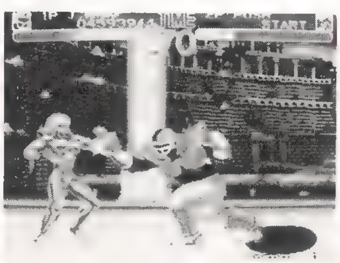
ここ。タイミング次第で完璧に決まる。連続で狙おう。

マッドマン…マッドジャイロで小技をさそうのが楽でいいだろう。跳び込みをマッドジャイロでおとすのも可。

マキシマム…立ち大パンチを連打してゴリ押しをしよう。大パンチがギリギリ当たるくらいのところで出すようにすると当たりやすくなるぞ。跳んできたらライトニングタックルで落とそう。

カシカシ使うより…

少々変わったパターンが多かったが、どうだったかな。増刊にギリギリで間に合わなかった素晴らしいパターンもある。ここにあげた方法はカシカシより楽しく倒せる方法だ。もう一度ワーヒー2をクリアしてみよう。



この間合いが当たるポイントだ。

対戦テクニック&ダイヤグラム

対戦テクニック新情報なのだ

対戦用の新テクニック。前々からわかっていたものを含め、連続技などを紹介しよう。

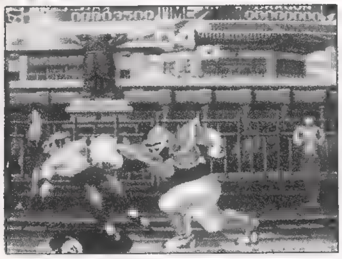
フウマ 連続技1セット6段

めくり大キック→連続技1セット→まわし蹴り（レバー左右大キック）。

最後のまわし蹴りはキャラによって決まらないことがあるが、決まれば気絶に持っていけるだけの威力はある。めくり大キックさえ入れれば…。

マキシマム 大のみ4段

めくり大キック→立ち大パンチ×3。

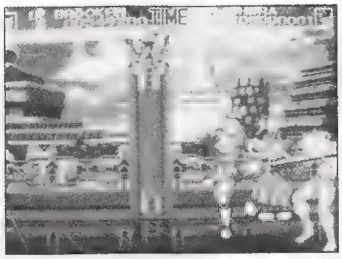

ラストはこのパンチ。のびるぞー。

大パンチが3発入るのがポイント。起き上がりなどに、跳び込んで狙ったりしてみるのがいいだろう。

ブロッケン ローリング連続技

ジャンプローリングキック→大パンチ→飛行アタック。

ブロッケンの連続技の中で一番実戦で使える技（…と思う）。画面端ならジャンプローリングキックからブロッケンスーパーが決まるのだ。


ブロッケンスーパーを狙うならここまで引き付けよう。

起き上がりに投げる法

さてよく相手を転ばせた後に小技を重ねてくる戦法があるが、技を重ねられても相手を投げることができるのを知っているかな。



百烈拳を重ねられても、投げられます。このテクニックは重要だぞ。

起き上がりに投げの間合いに敵がいればOK。ボタンはAを少し早めに、Cボタン連打は難しいぞ。

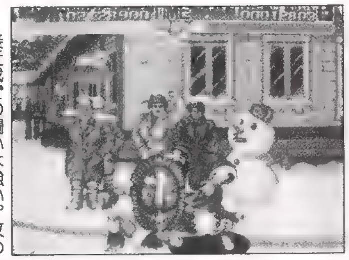
ダイヤグラム 第3回

さて今回で3回目になるワーヒー2ダイヤグラム。そろそろ煮詰まってきたか…。

皆さんの声でダイヤグラムはこうなった

1位はやはりジャンヌ。連続技、迎撃技、対空技などすべての面で強さを持っている。他キャラも研究されポイントは下がったものの女王様はいまだ健在だ。

だんだんと上位に来るマッドマン。進み猫まねきパンチの意外な強さやめくり対策のマッドジャイロの使い方でハンゾウ・フウマやドラゴンがあまり怖くなくなった。


接近戦での闘いは強い。攻める手を休めるな。

そして予想通りエリックが上がってきた。通常技の斧のリーチはもちろんのこと、スキが少なく攻撃判定の大きいブリザードブレスなどをうまく使っていくことで強さを発揮。


この斧のリーチ、そしてブリザードをからめれば…。

ハンゾウ・フウマはめくり大キックからの連続技などの返し技が研究され、だんだんとつらい位置に。この2人も性能の差はあるものの次第に同じような強さにまとまってきた。

そして今回もビリになったマッスルパワー。すべての面でつらすぎる。しかし相手の動きを見る、待ちマッスルが少々使える。相手が何かしら技を出したなら、即ボンバーという戦法でいこう。

さまざまな情報を基にして作られたこのダイヤグラム。3キャラ（ジャンヌ、キッド、M・パワー）を除けば実力が伯仲しているのだが…。

自分キャラ＼相手キャラ	ジャンヌ	キッド	ドラゴン	マッドマン	エリック	ハンゾウ	フウマ	J・MAX	J・カーン	リョウコ	ラスプーチン	シュラ	ブロッケン	M・パワー	ポイント（前回との差）
ジャンヌ	＼	6	6	7	6	7	7	8	6	6	7	6	7	7	86（－6）
キッド	4	＼	5	7	6	6	6	5	5	6	7	5	6	7	75（±0）
ドラゴン	4	5	＼	5	6	4	4	6	5	6	6	6	7	7	71（±0）
マッドマン	3	3	5	＼	5	6	6	5	6	5	6	6	6	7	69（＋2）
エリック	4	4	4	5	＼	6	6	5	6	6	3	6	6	7	68（＋9）
ハンゾウ	3	4	6	4	4	＼	5	4	5	5	6	6	6	7	65（－6）
フウマ	3	4	6	4	4	5	＼	4	5	5	6	6	6	7	65（－8）
J・MAX	2	5	4	5	5	6	6	＼	5	5	4	4	5	7	63（＋1）
J・カーン	4	5	5	4	4	5	5	5	＼	5	6	5	4	6	63（－3）
リョウコ	4	4	4	5	4	5	5	5	5	＼	5	6	5	6	63（±0）
ラスプーチン	3	3	4	4	7	4	4	6	4	5	＼	5	5	8	62（＋1）
シュラ	4	5	4	4	4	4	4	6	5	4	5	＼	4	7	60（＋2）
ブロッケン	3	4	3	4	4	4	4	5	6	5	5	6	＼	6	59（＋3）
M・パワー	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	4	＼	41（＋5）

異色キャラのグフでノーミスクリアを目指そう！

機動戦士ガンダム

今回は6タイプあるモビルスーツの中から特に変わったもの、そうグフを取り上げ、1コインでクリアを目指す。もちろんノーミスだ！そして、最終ボスのジオングの倒し方に触れてみようと思う。

byするする

まずグフを知ろう

1コインでクリアを目指すのなら、まず最初にグフがどんな技をもっているかを知らないといけない。立っているとき、しゃがんでいるとき、ジャンプしているとき、特殊攻撃といろいろあるしね。

では1つ1つチェックしていこう。

操作はもうご存じと思うが、前後移動にジャンプ、しゃがみを担当する8方向レバー、攻撃は、弱攻撃ボタンと強攻撃ボタンの2つだ。

それほど技が多いわけではないグフはその中でも唯一、飛び道具をもっていないモビルスーツ。ほかのモビルスーツで操作に慣れてしまうとちょっと違和感があり、攻撃方法も変わってくるので、きちんと技を覚えておきたいところだ。

	弱攻撃	強攻撃
しゃがみ	蹴り（小）	スライディング
立ち	ヒートロッド（短い）	ヒートロッド（長い）
ジャンプ	蹴り（小）	蹴り（大）
ジャンプ（レバー下入れ）	膝蹴り	スライド膝蹴り
溜め技	電撃ヒートロッド（小）	電撃ヒートロッド（大）

技を見てみると、キックに特徴があることがわかる。飛び道具をもたないグフは、ビーム系のものを撃たれたとき、相打ちにするものがないのでよけるか、もしくはバルカンで相打ちにしなければならない。

スライディングができ、空中でスライドしたりというところも見逃せない。

以上の点から見て、ほかのモビルスーツとは違うことがわかると思う。さて、こんなグフ、どう使う？

基本はジャンプスライドキック&スライディングだ

ほかのMSと攻撃の質が変わるが、唯一変わらないのが、相手の出方を見て攻撃するということ。先制攻撃で押し込むのもいいが、何せ賢いCPUのモビルスーツ。対等に闘うのは不可能といっていい。

ほかのモビルスーツ同様に待ち中心になってしまうが、確実に勝ち進んでいくためには、これしかない。しかし待ちだからといって楽になるわけではない。一瞬が勝負なので気を抜くことはできない（ここらが面白いところの一つかな）。

さてその中心となる待ちに、どの攻撃をつけ加えるかだ。

跳び込んでくるようなものは立ち状態でも弱、または強攻撃によるヒートロッドで落とし、ライフルを撃ってくるようなものは、スライディングでかわしつつ攻撃をし、対空攻撃の弱いものには跳び込みからのスライド膝蹴り&スライディングを出す。

一応これだけの対応さえわかっていればなんとか先に進めるようになる。もっと手っ取り早くという人がいるなら、一番最後に書いたスライド膝蹴り&スライディングで攻めまくるといいだろう。

しかし、より確実に、相手に1本も取られることもなくジオングを目指し、クリアをするならば、各モビルスーツごとにきちんと対処法をつくっていく必要がある。それならその対処法を書かねば！

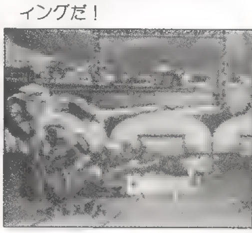
1コインノーミスを目指し、気合を入れていきましょう。

まずは楽なものからいきましょう ズゴック

グフで、ズゴックはザコといっていいだろう。

基本であるジャンプスライド膝蹴り&スライディングでOK。こればっかりやっていればあっという間に倒せる。


強引にスライド膝蹴りで突っ込む！


そして連続技としてスライディングだ！

気をつけるとすればズゴックの頭から発射される対空兵器のミサイル。このミサイルは、かなりの高角度（真上に近い角度）で撃ってくる。少し遠くから跳び込むようにすると、そのミサイルに当たることなく膝蹴りを入れることができるぞ！

接近していて出されるヘッドアタックは仕方がないが、遠い位置からの場合は、弱のヒートロッドで落とすといいだろう。

メガ粒子砲はスライディングで下をくぐればOKだ！

これも楽だ！ ザク

ズゴックほどではないが、ザクも弱いもののうちの一つ。

ちょっと厄介なヒートホークと、見くびると痛いめにあうミサイルの2つに気をつけていくことがザクの攻略のポイント。

ヒートホークがどう厄介かというと、跳び込みに対してほぼ100%の確率で出してくるということ。スライド膝蹴りにいくと永遠に相打ちなんてことになりかねない。

またやたらにスライディングにいっても、ミサイルでやられてしまう。

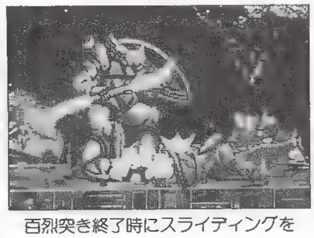
ではどうするか。ザクの動きを見ているとよくジャンプする。ここに注目！

ジャンプし、降下してくるところにヒートロッドをぶち込んでやる。これがほぼ100%入るのだ。これだけでも十分だが、これに、ザクの対空兵器であるクラッカーを投げ上げたときにヒートロッドをぶち込むのもいいぞ。

見極めが重要！あとは相手の大技に気をつけろ！ ゲルググ

このあたりから手強くなっ

てくるぞー気を引きしめていかねばならない。
　さてまずゲルググであるが、ジャンプがちょっと遅い以外は攻・走・守バランスのとれたモビルスーツ。スキを見つけていかないと勝ち目はない。
　そのスキだが、百烈突きの終わり際とか、ビームライフルを撃っているとき。どちらもスライディングで突っ込む。タイミングをつかむのが難しいので、よーくゲルググの動きを見る必要があるぞ。跳び込みは、長刀回しに合うのでやや少なめに。

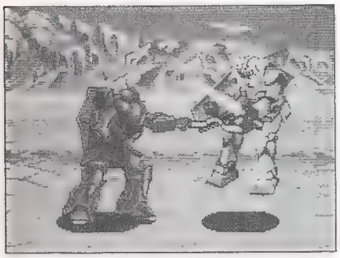

百烈突き終了時にスライディングを入れる！

ダッシュに注意！ ドム

　攻め込むのが難しいモビルスーツのひとつ。接近戦においては最強といってもいいんじゃないかなあ。拡散ビームなんてものをもっているから。これのせいで接近は難しい。距離をとって、ドムが跳び込んでくるか、ダッシュ突きをしてくるまで待つ。
　跳び込んできたときは、ヒートロッドで落とすというオーソドックスなパターン。
　ダッシュ突きにきたときは、ガード後、しゃがみ弱キック&スライディングで2発ダメージを与えてやろう。
　この2つをくり返しやる。ジャイアントバズーカは、スライディングでくぐれば大丈夫だ。
　きちんとガードしておくことがノーミスへの近道となるぞ。しっかり！

セイラさんの方が強い？ 間合いで勝負だ！ セイラ専用ガンダム

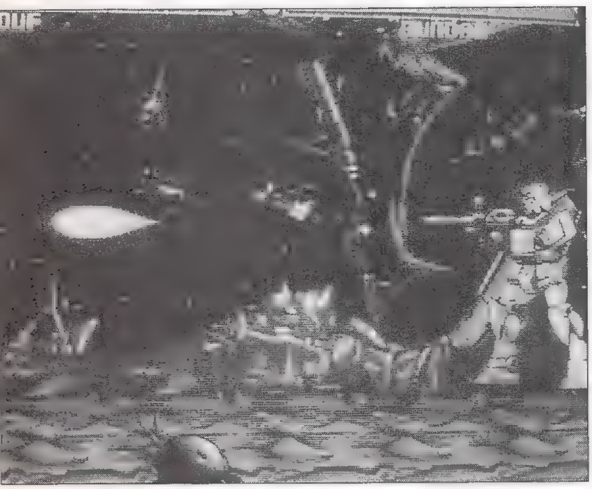
　分ける必要がなさそうなガンダムだが、プレイした感じだとどうも赤いガンダムのほうが嫌な感じがする。連発で斬り上げのビームサーベルを出してくるからかなあ。動きもこっちのほうがいいみたいだし、一応分けてみた。
　ガンダムと闘う上で一番気をつけることは、接近戦をしないこと。これだけ守っていれば、大負けすることはないはず。ビームライフルは、しゃがめばよけられるしね。
　しかし離れているだけでは勝てない。離れている状態からどうするかが重要だ。
　まずガンダムが跳び込んでくるのを待ち、落下時にヒートロッドを入れてやればいい。

跳び込まれた！間に合わないときは弱のヒートロッドで落としにいく！


　そしてビームライフルを撃ってくるときだ。スライディングがとどくギリギリの距離で待ち、撃ってきたところをスライディングでダメージを与える。この2つのテクでガンダムを圧倒する。
　ガンダムに対してジャンプスライド膝蹴りをすると、文句なく斬り上げがくる。100%出してくるので、少しでも膝蹴りを出すのが遅れると相打ちすらできなくなる。あまり意味がないので、跳び込みはしないように！

弱いぞ弱いぞ！ アムロ専用ガンダム

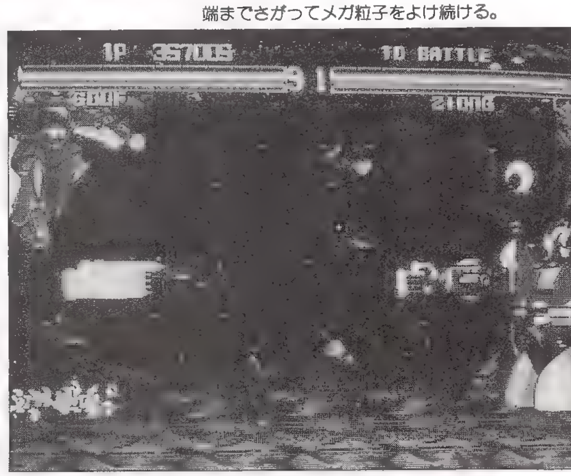
　セイラさん用に比べて跳び込みが少なく、ビームライフルをよく撃つような気がする。スライディングのないモビルスーツだと相当つらいが、グフは大丈夫。強いよ〜！


ビームライフルを待つ。おっきた！スライディングで一発！

　たまにバルカンを撃ったりして、フェイントをかけてくるのに引っかからなければ、パーフェクトも夢じゃないぞー！
　さあ残るはジオング！これだけはちょっと違うぞ。強い、はっきりいって強いぞこいつ。

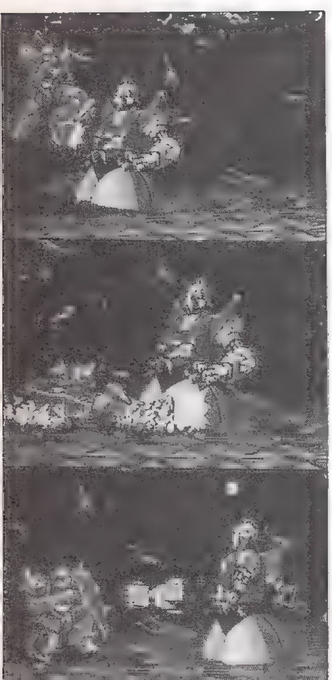
離れて待ち、突進に連続攻撃を入れろ！ ジオング

　ひたすらジオングが突っ込んでくるのを待つ。突っ込んできたところが勝負どころ。2発蹴りをぶち込み、待ちに戻ることをくり返す。これがクリアへの必勝法だ！
　ゲームがスタートしたらすぐバックジャンプで一番後ろに下がり、ジオングのメガ粒子砲をジャンプでよける。すぐ反応しないと連発でくるものがよけられなくなるから注意しよう！
　ひたすらジャンプでよけて待ち、突進してくるのを待つ。
　突進には2種類あって端から端までくるものと、少ししか前に出ないものがある。
　端、すなわち自分の下（ジャンプするので）にくるものは、ジオングにダメージを与える大チャンス。ジャンプでよけ、落下時に弱キック、そしてスライディング後すぐガードで2発ダメージを与えることができる。これ以外は、スライド膝蹴りの射程に入るまで必死にジャンプでよける（つらいけど）。

端までさがってメガ粒子をよけ続ける。


　これ以外では、跳び込んでくるものに登りスライド膝蹴りで落とすというのもある。

ジオングに跳び込まれた！登りスライド膝蹴りで落としにいく（くらうこともあるけど）。



突進してきた！垂直ジャンプでよけて、落下中にまず蹴りで1発！
続いて着地後すぐスライディングで2発めをくらわして、！
そしてすぐガード！そうしないとパンチをくらうぞ。

とにかくジオングは強い。ビームをガードしても減るものは減るからねえ。しっかりよけてチャンスを待とう。

ガマンの闘いだが、これに耐えられたとき、ノーミスーコインクリアが見えてくるぞ。がんばろう！

ほかのMSでのジオング対処法

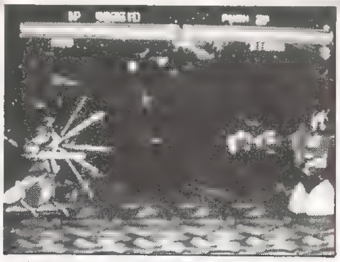
スライド膝蹴りがないだけで、基本的には離れて待ち、突進を待つパターンは同じだ。

●ガンダム

スライディングのかわりにしゃがみ弱攻撃で突きを出す。

●ドム

跳び込みは立ち強攻撃のヒート剣で落とし、立ちキック後の溜め技ダッシュ突きでダメージを与える。



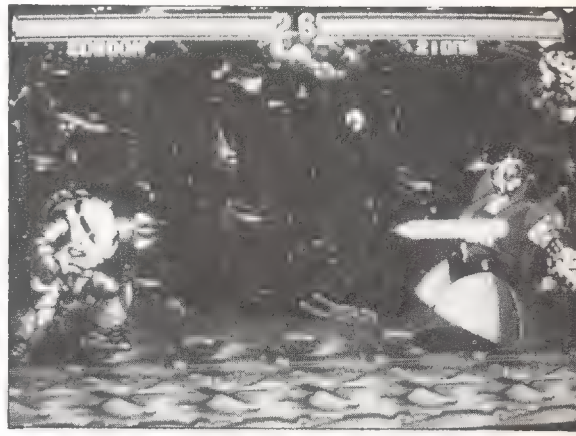
拡散ビームでメガ粒子砲をよけることも可能。

●ザク

突きがないのでつらい。蹴り中心で突き離すようにして闘うようにする。

●ズゴック

突進してきたときの攻撃がポイント。ジャンプしてからの落下からだが、弱攻撃蹴りか着地後のしゃがみ強攻撃アッパーで2発入れられる。



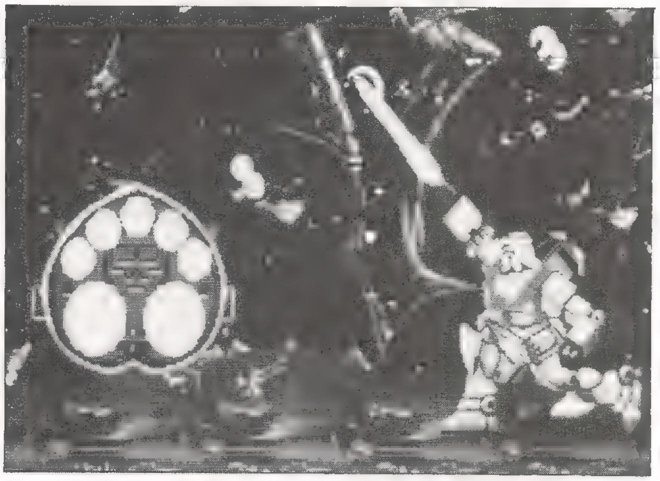
ジオングの起き上がりにメガ粒子砲を撃ち込む。少しではあるがダメージを与えることができる（ほかのMSでも可能だぞ）。

●ゲルググ

はっきりいってつらい。ジャンプが遅いので、メガ粒子砲がよけにくい。早い時期にジオングが突進してくるのを待つしかない。

このほかにも無敵時間を利用するなどの手もあるが、次の技につなぐ方法につらいものがあるので、よけに徹したほうがいいだろう。

とにかくよけてよけてよけ続け、チャンスを待つこと。これがジオング必勝法だ！



ジオングが判定負けになると…あっ、おしりを見せて逃げる！面白い！

2周クリアへの近道…それはノーミス
魔法大作戦

2周目は壁になりやすい場所が多い。途中であきらめている人も、もう一度チャレンジしてみないか？決してクリア不可能ではないぞ。

少ないスペースにもめげず、魔法大作戦の2周目を攻略しよう。使用キャラはもちろんボーンナムだ。

1周目で180万出そう！

稼ぐ場所は1面ボスの出すザコ、2面中ボス、3面の赤ガメの卵、3面ボス、4面宇宙のザコラッシュ（2機編隊がくるかは運）など。ここまでで数万の開きがある。4ボス対面時の目標は57万だ。アイテムやコインでもこまめに稼ぐのも忘れずに。

そして稼ぎの要、4面ボスである。ここで何点出るかはまったくの運。ボスが逃げるタイミングは、最初上に見える緑の惑星が下に消え、再び上から現れたころ。「HI-SCORE」の「H」に惑星の輪郭が触れたあたりでちょうど壊すようにしよう。



大体ここを目安にするとよい。うっかり逃がすと大損だ。

このボスを倒して76万以上いってれば、ほぼ180万は出るだろう（ノーミス）。これで一機多い状態で2周目を始めることができる。

いざ2周目!! とにかく死ぬな

2周目で大切なのは、死んじゃいけないということ。復活は不可能ではないが、死に場所をまちがえると一気にゲームオーバーなんてことも…。けど死んでもあきらめないこと。

装備

メインショットは最強の1つ前、サブショットはFの最強でいく。2面ボスのランクを上げないためだ。フル装備にしてしまうと、2ボスの緑弾が6発になってしまい、非常によけづらくなる。

1面中ボス・バシネット

左右からの氷結弾が2ウェイになっている。この氷結弾は自機の位置に反応して爆発するので、まず奴の動きが止まったら正面にはりつき、コンコンと小刻みに下へよければよい（ひきつけて）。また、最初の弾は地面の家屋に反応して爆発するのでよけなくてもいい。



ちなみに目の前にいれば動かなくても当たらない。この理屈わかる？

2面・大型砲台

砲台からの弾は、4ウェイ、つまり動かなければ当たらないこと、そして弱点（中央）に重なると弾を出してこないことの2つを覚えておくべし。

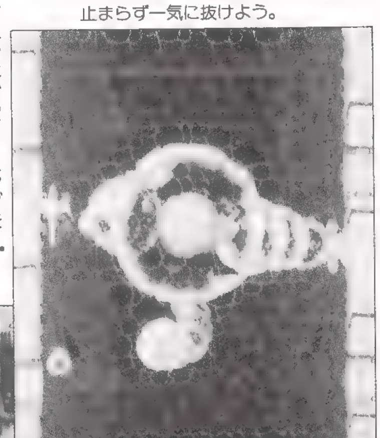
2ボスを倒したらメインショットを最強にする。ボーンナムは6面までFでいき、Wにする。

3面ボス

壁にはりついて弾をパラパラ出すモードは、実はボーンナムのみ撃ち切れるのだ。しかもナパームで目玉も攻撃できる。だが下にこられると危ないので、レバーを下に入れてオプションを縮めること。

ほかのキャラは、下にきたらボンバーを使って上に抜け、横からホーミングで攻撃する。カニモードでは一コだけ目玉から細胞を出してくる。これはしつこく誘導してくるので、足が上がるタイミングを先読みし、なめらかな動きで一気に抜ける。ボンバーを使うのも一つの手だが、このボスを抜けて、最低5コぐらいはボンバーを持っていたい。

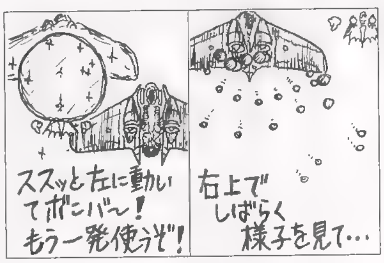
このたった1つの細胞が…。止まらず一気に抜けよう。



4面

前半でボンバーを1発使い、

最初から発狂してるので右上で耐え…、



2機目が見えたらボンバー。そして下へ抜けて間髪入れずにもう一発撃つ。

中ボス後のラッシュで2発使う覚悟でいこう。

4面中ボス

図のように動いて倒そう。チッタ、ミヤモトHならボンバーは1発でも可能。

5面中ボス

ど真ん中で動かずに超連射。これで5回に4回は大丈夫だが、死ぬときはある。普通にやるならば、弾の周期を見切って3ウェイをよける。なお、ここで装備が中途半端な場合は、ボンバーを使い切って死のう。この先の、壁砲台地帯で2発、その先で1発ボンバーが必要になるのだ（フル装備以外のとき）。

5面ボス

浮遊城は最後から2番目の右上から来る奴にだけボンバーを使う。

5ボスは、ラッキーパターン（ブレスか3ウェイのみ）なら、とにかく弱点だけを狙おう。弾モードになってしまったら…まぁここは死ぬ予定の場所なので、よけきれたら超ラッキー。このボスを倒したときに、ボンバーを一発は残しておこう（双頭火炎龍のため）。

6面

1周目と大きく変わるのはバシネットとボス。

バシネットは、最初の氷鎖×2とアームでボンバー3発ほしいところ。ない場合は、よけきるか、残機にまかせる。



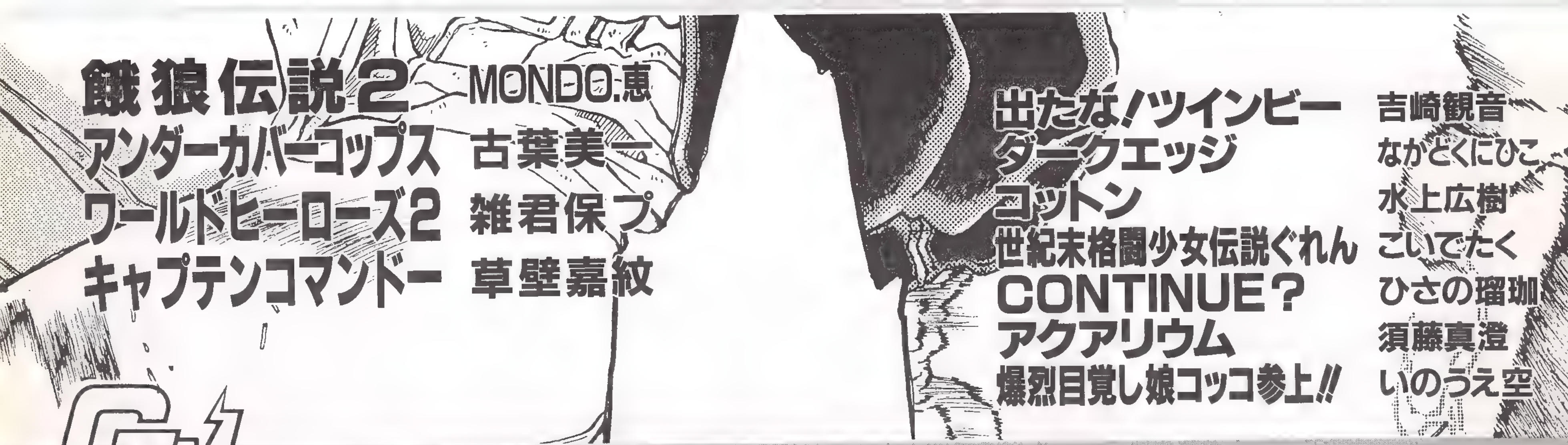
コブシとレーザーをかいくぐる。けっこう自爆までは長い。

キングフェイスは、フル装備に近い状態で、残機5以上なければ絶対目玉を壊さないこと。たとえ最弱でも宝石弾はよけ切れないほど凄まじい。

げんこつ乱射+レーザーを、8の字を描くようによけ続けるのだ。緊急回避にボンバーも利用できる（最上段で使うか拳に当てる）。

2周目でつまりやすい場所を簡単に（しかできないのがつらい）説明してみたけどどうでしょう。一番大事なことは、「2-5ボスまでノーミス」ということなのだ。


コミック
ゲーメスト
VOL.5 9月18日発売
新登場
32P 学園の守護者 前編
—ハイスクールガーディアン—
原作/舞阪 洸(REDカンパニー)
作画/仲井戸かすみ
16P ウルフファング 樹本由紀美
ゲームの前にコミゲ
ゲームの後にもコミゲ



「A PACK OF」パズル

出題　APAPA

さーて今回は、またまたメーカー当てだ。メーカーごとに色を塗ってからやると、解きやすいぞ。後は試行錯誤の繰り返し。とにかく根性で解くのだあー

解き方

さて今回は、フィールドを16のブロックに分けてもらう問題だ。問題を見てほしい。フィールド内の96のマスに、ゲーム名（省略名のものもある）が入っている。

これを、以下の条件に従って、16のブロックに分けてほしい。

①一つのブロックは、6つのゲームで構成される。

②一つのブロックには、同じメーカーのゲームが2コ入ってはいけない。

そして、今回の解答は「ブロックを区切った線が十文字に交差するのは、何カ所か?」だ。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部「パズル係」宛に送ってほしい。しめきりは8月20日必着。

正解者の中から、因敗為成した5名を選んで「豪華な粗品」送りましょう。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。もちろん問題アイデアも、記念品を用意して待ってるよ。よろしくね!!

最後に一言。ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。そんじゃ、がんばって!

トライゴン	達人	ぷよぷよ	ストII	カゲキ	バース	クオース	TMNT
アサルト	バルガス	プーヤン	コラムスII	フック	トイポップ	サラマンダ	アッポー
ペンゴ	ガンホーキ	ドルアーガ	イシター	ひげ丸	プリルラ	ドカベン	QIX
アルカノイド	Rタイプ	アウトラン	カブキZ	獣王記	オーダイン	サンダークロス	ギガス
トンマ	1942	フェリオス	タイガーヘリ	U.C.C	1943	ラスタン	F/A
マッピー	フラワー	ウィロー	ヘクシオン	エリア88	忍	レイメイズ	ロードランナー
ちゃっくん	ツインビー	イメ・ファイ	ダライアス	ビジランテ	MJA	源平	グラII
魔界村	源さん	フリッキー	コントラ	ゼビウス	メタブラ	1941	ハングオン
SDI	SCI	マーベル	ロットロット	マジクソ	コットン	スペランカー	ラリーX
G.LOC	クエスター	A-JAX	バルザス	ギャラガ	テトリス	マッハ3	グラIII
WGP	バトルバード	アレス	迷宮島	ガルカ	ゼクセクス	モトス	ソンソン
Mr.ヘリ	ガイアポリス	フォゾン	四川省	フリップル	エグゼド	Xマルチ	コラムス

7月号 当選者発表

さて、「折曲」パズルは、正答率98%。枠は埋まったのに、ゲーム名が…って人たちがいたんだけど、そんなにマイナーゲームだったかなあ?

難易度アンケートは、VH8%・H20%・N29%・E29%・VE10%・無回答3%と、評価が割れました。肩すかしのワナにかかった人は、難寄りの感想を持ったみたいだね。

当選者

坂田次郎君（神奈川県）
植草薫一郎君（千葉県）
双麻顯隆君（大阪府）
アルファ遺伝子君（岡山県）
二瀬慎さん（福岡県）

PNPNPN

以上5名。おめでとーね。

さて、Mr.Mt君、だいたい20倍から40倍くらいだよ。超天空君、ワォー（叫び）。AXG-JNS君、そんな小さな字は読めないぞ、しかも葉書のすみっこは載らないのだ。札幌日経賞（仮称）君、ペンネームはハガキ表の差出人氏名の脇にでも書いておいてちょうだいな。あさぎ杏さん、サンキュー、がんばるよ。XCT君、20日が日曜日の月は、あらかじめ締め切りを19日と発表するか、していない場合は、21日まで受け付けてるぞ。端村春姉さん、先月のコメント、にっぽんいちぃ、の「ぃ」が抜けて意味不明になってたんだ、ゴメン。ってわけで、今月はここまで。ここでのコメントが欲しい人は、葉書にメッセージを込めましょう。倍率はあんまし高くないぞ。

それじゃ、まった来月ぅ。

今月の残念賞



PN　幡たけひろ君（京都府）⑮　はい、マスを埋められなかった人は、これを見て確認しよう。



PN　小出男歩さん（栃木県）⑮　オ、オッサン呼ばわりは、ちーとかわいそうな気がする…。



PN　アクマイザーKrM君（北海道）⑮　そう、実は最初の2文字を入れると、答えは見えてしまうのだ。



PN　チリアーノさん（愛知県）⑮　リョーコちゃんのイラストは、ヒストリーのほうが多かった。



PN　五条やましろ君（京都府）⑮　さーて、載ってしまったからには、続編を送ってくるべし。

佐竹雅昭の 天使万歳 格闘人生相談コーナー

最終回

誰も考えていなかった突然の最終回。ああ、こんな日が来るなんて、世界中の迷える仔羊が鳴いている…メエ、メエ、メエ。これからどうやって悩みを解決すればいいのかしら？ そんな時そんな日は、震えるこの手で押さえても、ひと粒ナミダがこぼれちゃうのよ。





HELPの声 1

私には後輩からぶんどった彼氏がいるのですが、実は彼氏のほかにも好きな男性がいるのです。それはズバリ、佐竹さんなんです。ひと目で好きになってしまいました。その体格も、職業も趣味も性格も声も話し方も…すべてがバッチリ私好みの理想の人なのです。

正直に言えば、彼氏よりも素敵に思えるのです（タバコも吸われないし）。1日の大半は佐竹さんのことを考えて過ごしているので、友人に「彼氏が気の毒だ」とまで言われるありさま。彼氏も佐竹さんのファンらしいのであまり文句も言いませんが、不機嫌そうです。

はしかのようなもので、そのうち熱はさめてしまうでしょうが、戦う姿に胸を熱くし、話す姿にため息をつき、女好きという話を聞くたびにくやし涙を流す私は、この恋がさめてしまうのを望んではいません。こんな一方通行の恋なんてバカバカしいと思いながらも本気なので、彼氏に悪いような気がして…。

このまま憧れ続けるか、彼氏のためにたんなるファンになりきるか。

彼氏は東京に住んでいるのでもう半年以上も会っていませんが、それでも別れることなくアツアツです。なのに佐竹さんのことも冗談ぬきに好きなんです。彼氏に会えない、さびしさを佐竹さんで紛らわしていると思われるかもしれませんが、自分ではそんなんじゃないと信じています。

こんな私はワガママな大マヌケ野郎なのでしょうか？

PS・スタン戦、がんばってください!!

（島根県・トップガンダー）

うっかり八平衛、
今までありがとう。
どんな時にもいろいろ忘れてくれて、
あのFAXはどこに行ったの？
あの伝言は、ちゃんと伝えてくれた？
うっかり八平衛、
さようなら。

さたけ まさあき 27歳 空手家（正道会館所属）●バリバリの空手家でありながら、ほかの格闘技も積極的に吸収して最強のファイターめざし躍進中!!現在、前田日明氏のリングスに参戦してまだ見ぬ敵を追い求めている。

天使の回答 1

君には彼氏がいるのだろう、だったらその人を愛するべきだ。その彼氏も君は後輩からぶんどったのだろう。

もっと自分自身に責任を持たなければならない。

例えば、彼氏よりも他の人のほうがよく映ることもあるだろう。長く付き合えば付き合うほど、その人のアラが見えてくるものだ。

人を愛することは、理想を追いかけるものじゃないと思うんだ。

一度好きになってしまった彼氏がいるのだから、いろんなことがあるだろうけど、お互いが信じ合えるようになってほしい。

HELPの声 2

佐竹先生、世界タイトル奪取おめでとうございます。

ところで、私の悩みは恋人のことなのです。その恋人とはブルガリア人で、新体操選手なのですが、もう1年半も会っていません（彼女のスケジュールなどで）。

その上、お互い「母国語＋片言英語＋ボディランゲージ」でしか意志の疎通が行えません。

果たしてこんな私たちが幸せなゴールに到達できる日がくるのでしょうか？彼女もおそらく同じ気持ちだと思います。ここはやはり、ブルガリアに乗り込むべきなのでしょうか？外語大卒で世界中を転戦している、佐竹先生ーこの私に指針をお与えください!!

話は変わりますが、次回K-1グランプリにはスタン・ザ・マンも参戦するそうですね。ぜひ、こちらでもタイトルを取ってください。私たちファンの願いは世紀末覇者、佐竹雅昭の世界制覇なのです。

これからも体に気を配り、頑張ってください!!

（岩手県 阿部 真）

天使の回答 2

ブルガリア人が恋人とは、君も非常に珍しい恋愛をしたものだね。

恋愛に国境はないといっても、1年半も会っていなければ不安になるのは当たり前だ。本当に愛しているのなら、一度彼女の元へ飛んでいくべきだと思う。そして、2人で相談することだ。一番大切なのは、2人が一緒に生活していけるかどうか、ということではないかな？



（神奈川県・秋山初枝さん）

怪獣王子の部屋



9月4日、日本武道館にZUKK世界ヘビー級王座とWKAスーパーヘビー級王座の2つをかけて、オーストラリアのスタン・ザ・マンと対決します。キック界のマイク・タイソンと異名を持つスタン、ぜひKOで私が勝ってみせたいと思うのでみんな観にきて!!

「金箔ダンス」
キラキラ光る怪獣ギララ
キラキラ光るヒラミキジロウ
どうしてそんなに光ってる
私はやっぱり桐タンス
ビルの谷間にチョコボール
桃の谷間にもチョコボール
意外な引き取り先に注目せよ
やっぱりあなたはソンブレロ
〃リングサイドでケン今田と
白鳥の湖を踊りながら〃

byキク・林家

次からは新しいコーナーが始まるよ!!

聞こえるか!ゲームの叫びが…キミの部屋に鳴!

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ トライが秋葉原へ!! 基盤のことならトライへGO！◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

カプコン
ストリートファイターII'ターボ …特価
ストリートファイターIIダッシュ 特価
ストリートファイターII ……特価
ストリートファイター ……特価
キャディラック ……特価
天地を喰らうII ……¥85,000
ナイツオブザラウンド ……¥40,000
ファイナルファイト ……¥38,000
キャプテンコマンドー ……¥46,000
ワンダーIII ……¥40,000
クイズ殿様の野望 ……¥2,000
クイズ三国志 ……¥2,000

コナミ
マーシャルチャンピオン ……特価
ガイヤポリス ……特価
パロディウスだ！ ……¥17,000
マンハッタン24分署 ……¥7,000
ゼクセクス ……¥23,000
サラマンダ ……¥23,000
Xメン ……¥35,000
グラディウスII ……¥23,000
グラディウスIII ……¥20,000
出たなツインビー ……¥18,000
リングの王者 ……¥9,000
ザ・シンプソンズ ……¥32,000
コントラ ……¥12,000
ゴルフィンググレイツ(P付) ¥25,000
悪魔城ドラキュラ ……¥60,000
クライムファイターII ……¥30,000
クライムファイターI ……¥10,000

ナムコ
システムI ……¥10,000
システムII ……¥50,000
S・ワースタ92激闘版(ROM) ¥5,000
S・ワースタ(ROM) ……¥3,000
球界道中記(ROM) ……¥2,000
ローリングサンダーII(ROM) ¥2,000
バーニングフォース(ROM) …¥5,000
ファイネストアワー(ROM) ¥45,000
コズモギャングザビデオ(ROM) ¥15,000
タンクフォース(ROM) ……¥5,000
倉庫番(ROM) ……¥3,000
ワースタ90(ROM) ……¥2,000
源平討魔伝 ……¥25,000
クイズ魔Q大冒険 ……¥8,000
クラックス ……¥3,000
スカイキッド ……¥38,000

タイトー
F2マザー ……¥30,000
ハットトリックヒーロー(サブ) ¥7,000
クイズクエスト(サブ) ……¥3,000
ドンドコドン(サブ) ……¥3,000
MJ-12(サブ) ……¥5,000

麻雀クエスト(サブ) ……¥8,000
ゆうゆのクイズ(サブ) ……¥5,000
カダッシュ ……¥12,000
地獄めぐり ……¥8,000
ダイナマイトリーグ ……¥1,000
ニュージーランドストーリー …¥8,000
パラメデス ……¥3,000
リターンオブインベーダー …¥12,000

東亜プラン
達人 ……¥10,000
達人王 ……¥25,000
究極タイガー ……¥10,000
ドギューン ……¥18,000
ヘルファイヤー ……¥7,000
飛翔鮫 ……¥8,000

セガ
ダークエッジ ……¥80,000
ゴールデンアックスII ……¥80,000
アレックスキッド ……¥22,000
MVP ……¥5,000
タフターフ ……¥8,000
ザクソン ……¥25,000
エイリアンストーム ……¥18,000
モンスターレア ……¥9,000
ワンダーボーイ ……¥15,000
クラックダウン ……¥23,000
Fポイント ……¥7,000
ゴールデンアックス ……¥15,000

データイースト
ファイターズヒストリー ……特価
サンダーゾーン ……¥18,000
ダークシール ……¥13,000
空手道 ……¥8,000
キャプテンアメリカ ……¥25,000
クルードバスター ……¥9,000
バルダーダッシュ ……¥6,000
ポケットギャルDX ……¥25,000

アイレム
ガンフォース ……¥12,000
ガンホーキ ……¥19,000
大工の源さん ……¥8,000
RタイプII ……12,000
メジャータイトル ……¥35,000
剣豪 ……¥12,000
イメージファイト ……¥12,000
ビジランテ ……¥4,000

テクモ
ファイナルスターフォース …¥25,000
学園パラダイス ……¥7,000
ボンジャック ……¥13,000
STG ……¥5,000

UPL
シュトラール ……¥10,000
ゴモラ ……¥10,000

ムスタング ……¥15,000
アクロバットミッション ……¥9,000

SNK
業務用ワールドヒーローズ2 ……特価
業務用餓狼伝説2 ……特価
業務用龍虎の拳 ……¥5,000
業務用フットボールF ……¥3,000
業務用ベースタブロ ……¥3,000
業務用サッカーブロール ……¥3,000
業務用キングモンスター ……¥3,000
他カセット多数
㊟業務用カセットは業務用MVS基板しか使えません。
NEO GEO1本用ハード …¥85,000
スカイソルジャー ……¥10,000
スカイアドベンチャー ……¥10,000
ストリートスマート ……¥8,000
パドルマニア ……¥5,000

テクノスジャパン
アルファックスZ ……¥5,000
コンバットライブス ……¥3,000
西遊降魔録 ……¥3,000
ザインドスリーナー ……¥5,000
ドッヂボール ……¥3,000
レッスルクエスト ……¥9,000

その他
スーパーフォーミュラ ……¥3,000
F1グランプリ ……¥5,000
スーパーバレー91 ……¥12,000
テラクレスタ ……¥5,000
カベール(レバー式) ……¥6,000
スカイスマッシャー ……¥6,000
ブレイゾン ……¥3,000
ポラックス ……¥5,000
ウルトラマン ……¥5,000
ウイッツ ……¥3,000
クイズチャンネル? ……¥10,000
クイズTV合衆国 ……¥2,000
スーパー上海 ……¥70,000

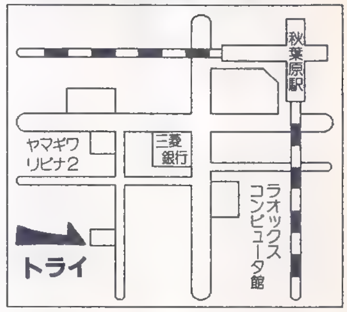
麻雀
麻雀夏物語 ……¥5,000
ダイヤルQ2 ……¥7,000
グッとE雀 ……¥10,000
SリアルPI ……¥2,000

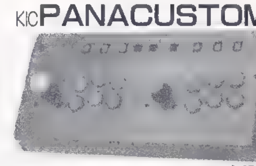
下取りコーナー
恋のホットロック ……¥35,000
悪魔城ドラキュラ ……¥42,000
サイコソルジャー ……¥55,000
ロストワールドP付 ……¥90,000
イシターの復活 ……¥90,000
ドルアーガーの塔 ……¥45,000
ドラゴンバスター ……相談
グロブダー ……相談
フォゾン ……相談

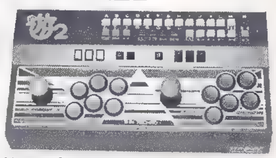
ファイネストアワー(ROM) ……相談
アサルド(ROM) ……相談
メルヘンメイズ(ROM) ……相談
フェリオス(ROM) ……相談

●新住所●
千代田区外神田3-2-13
橋爪ビル2F
TEL. 03-5295-0667
FAX. 03-5295-1958

営業時間
11時～7時30分まで
(日曜日は11時～6時まで)
定休日:毎週水曜日

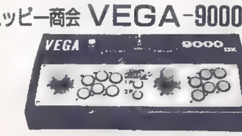


KIC PANACUSTOM

¥34,000

ウインテクノ遊2 ¥39,800

遊2ダッシュ ¥34,800

KIC PANA TWIN

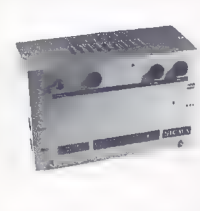
PANA TWIN ¥38,000

ハッピー商会 VEGA-9000DX


VEGA-9000DX ¥53,000

株式会社
トライ
新住所:千代田区外神田3-2-13
橋爪ビル2F
TEL 03-5295-0667
FAX 03-5295-1958
定休日:毎週水曜日
営業時間:11時～7時30分まで
日曜日は11時～6時まで


セガ・エアロシティ26インチ
特価

シグマ電子
AV-2001、Σ6000

AV-2001 ……¥25,000
Σ6000 ……¥13,800

＊当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には、基板の割引をいたします。
お支払いは現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。

☆ストIIダッシュ⇨ターボへの下取り交換受け付けます。

ドリームToco（トコ） あら!! こんなに安くて良いのかしらん!?

今月のぶっとび商品!! 9月1日～9月30日まで（当店リストが届いた日より）

○タンクフォース……………………12,000円
○スーパーバレー'91 ………………7,000円
○テラクレスタ ………………………3,500円

アイレム

R-TYPE LEO	20,000円
フック	35,000円
アンダーカバーコップス	38,000円
トンマ	10,000円
ギャロップ(M72ボード)	10,000円
ガンフォース	10,000円
剣豪	15,000円
大工の源さん	10,000円
パウンドフォーパウンド(P無)	1,000円
ジッピーレース	5,000円

SEGA

テトリス(16Bボード)	15,000円
フラッシュポイント	3,000円
MVP	3,000円
ダークエッジ	63,000円
ゴールデンアックスII	70,000円
アラビアンファイト	65,000円
ダイナマイトダックス	45,000円
ソニックブーム	14,000円
クラックダウン	15,000円
ウォーリー(P無ROM)	3,000円

データイースト

ファイターズヒストリー	特価
ダイエットGoGo	15,000円
スーパーバーガータイム	10,000円
ジョー&マック	23,000円
コブラコマンド	5,000円
タンブルポップ	10,000円
空手道	7,000円
ミッドナイトレジスタンス(P無)	5,000円
ワンダープラネット	6,000円
魔境戦士(P無)	2,000円

コントロールBOX
パナツイン
パナカスタム
Toco価格にて販売中だよ～ん。

SNK

SAR(P無)	5,000円
ファイティングサッカー	5,000円
ストリートスマート	9,000円
帰って来たC.B.B.	5,000円
原始島	10,000円
タッチダウンフィーバー(P無)	5,000円
バトルフィールド(P無)	2,000円
ゴールドメダリスト(P無)	3,000円
ファイティングゴルフ	5,000円
怒(P無)	7,000円

TAITO

トップランキングスターズ	特価
サイバリオン(P無)	35,000円
グリッドシーカー	30,000円
[illegible]	30,000円
アースジョーカー	48,000円
スーパーマン	25,000円
ハレーズコメット	17,000円
キックスタート	10,000円
中華大仙	3,000円
奇々怪界	4,000円

東亜プラン

ブイファイブ	30,000円
達人王	20,000円
ドギューン	20,000円
フィグゼイド	18,000円
アウトゾーン	15,000円
ヴィマナ	10,000円
究極タイガー	10,000円
大旋風	5,000円
ヘルファイヤー	7,000円
フービー	5,000円



カプコン

天地を喰らうII	85,000円
ストリートファイターII'ターボ	特価
カプコンワールドII	75,000円
戦場の狼II	55,000円
ウイロー	85,000円
ワンダー3	65,000円
マジックソード	45,000円
ナイツオブザラウンド	50,000円
チキチキボーイズ	70,000円
ファイナルファイト	40,000円

テクノスジャパン

レッスルフェスト	6,000円
スーパースターズ	5,000円
ダブルドラゴン	7,000円
ダブルドラゴンII	10,000円
ダブルドラゴンIII	5,000円
コンバットライブス	5,000円
西遊降魔録	3,000円
くにお君	7,000円
エキサイティングアワー	3,000円
ザインドスリーナ	8,000円

バンプレスト

戦国エース	特価
機動戦士ガンダム	特価
ウルトラ闘魂伝説	50,000円
ウルトラマンクラブ	17,000円
SDガンダムネオバトリング	50,000円
マクロスII	40,000円
マクロス	25,000円
SDガンダム	5,000円
ウルトラマン	6,000円

コナミ

マーシャルチャンピオン	特価
ガイアポリス	特価
アステリクス	33,000円
バッキーオヘア	25,000円
GIジョー	30,000円
ミスティックウォリアーズ	45,000円
クライムファイターズ2	30,000円
エスケープキッズ	18,000円
ビットファイター	13,000円
クオース	3,000円

テクモ

[illegible]	25,000円
ファイナルスターフォース	25,000円
ジンジンジップ	15,000円
サンダードラゴン	6,000円
雷牙	10,000円
ワールドカップ90	7,000円
リムロッキンバスケット	10,000円
アルゴスの戦士	17,000円
ボンジャック	10,000円
ストライクガンナー	5,000円

ネオジオソフト（業務用）

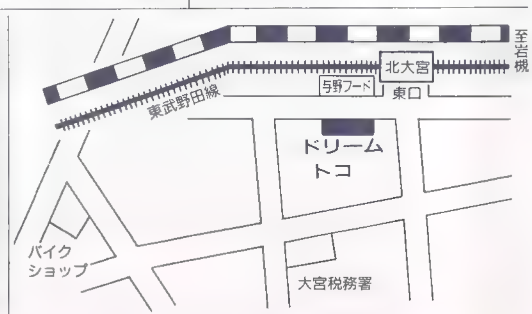
ワールドヒーローズ2	特価
餓狼伝説2	特価
龍虎の拳	5,000円
ワールドヒーローズ	5,000円
戦国伝承II	7,000円
餓狼伝説	3,000円
フットボールフレンジー	3,000円
サッカーブロール	3,000円
ベースボールスターズ	3,000円
バーニングファイト	3,000円

リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他の**リスト**希望の方は、62円切手2枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。

○**通販（代引）システムOK！**☎048-649-7650
受付時間：PM2：00より（水曜定休）
○**ショールーム営業ご案内**
PM2：00～PM6：00（水曜定休）

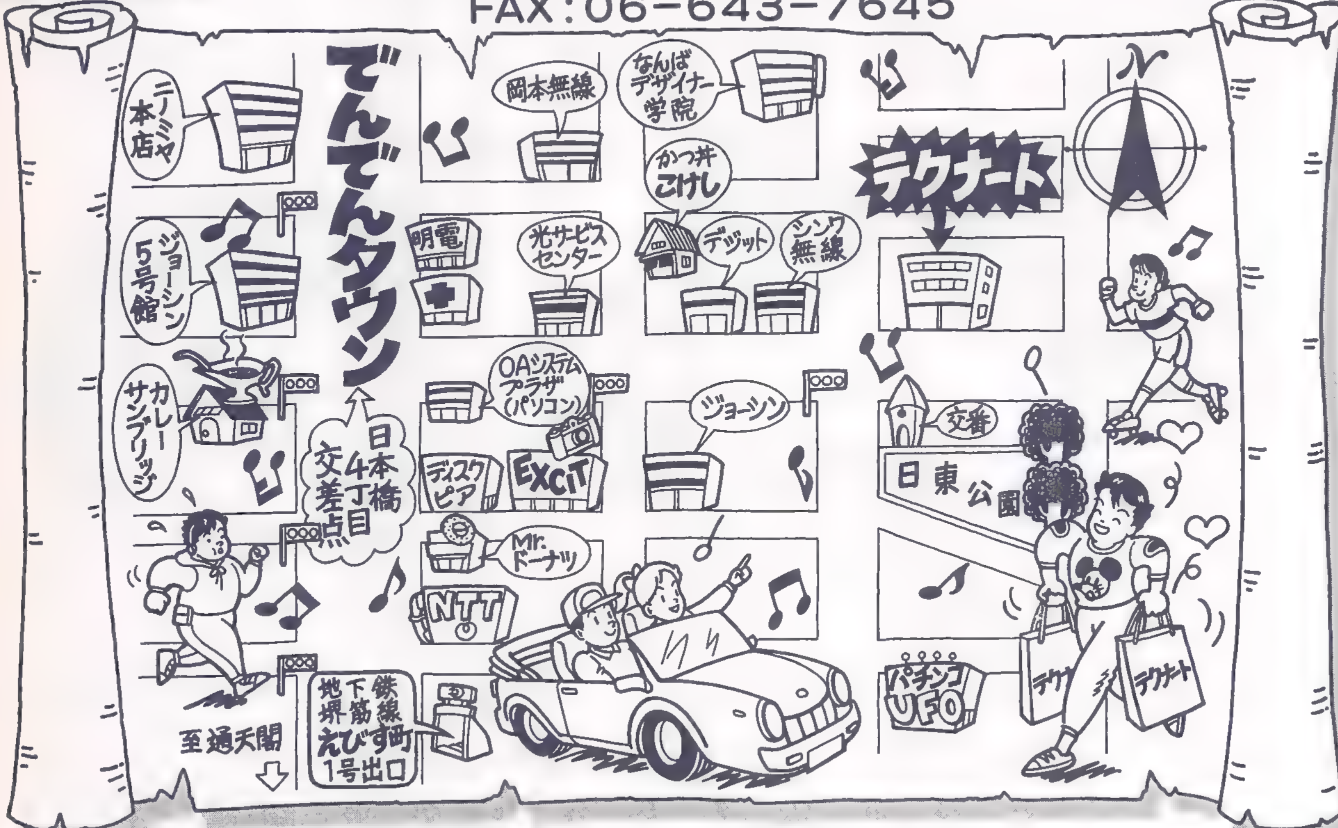
トコとんプリーズ♡ **ドリームToco**（トコ）
〒330 埼玉県大宮市土手町3丁目203 TEL 048-649-7650



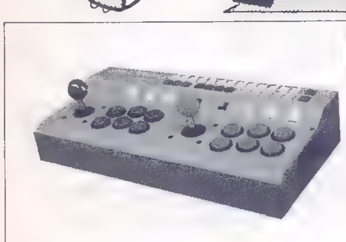
地下鉄 えびす町駅 歩いて3分

テクナートが移転しました!!

〒556 大阪市浪速区日本橋東2−10−13
TEL:06−643−7641
FAX:06−643−7645

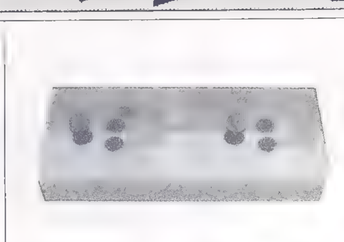


ゲームに金縛り!!



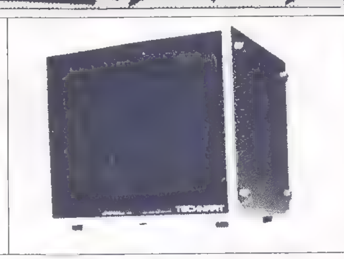
パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ/S端子標準対応。
本体 ¥38,000
別売RGB(15ピン/21ピン)ケーブル¥3,500



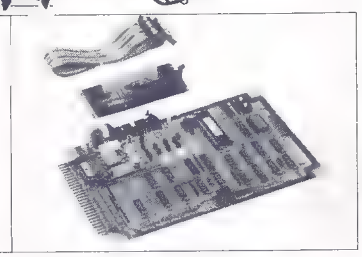
COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタン
Vタイプ(ビデオ端子、RF対応) ¥35,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応) ¥30,000
VRタイプ(上記両方の対応) ¥37,000



18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。RGB入力はアナログ21ピンおよび15ピンです。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz 24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥82,000



P・Cメイト

PCエンジンのエクストラバスにつなぐだけで鮮明なRGB映像が楽しめます。RGB回路にパワーアンプを搭載したことによって従来のRGB改造のような画面の暗さを解消しました。JAMMAハーネスでコントロールBOXに接続してプレイします。
取り付け/取り外しもワンタッチでOK!
限定発売です。(CDロムには対応しません)
PCメイト¥20,000

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM7:30
日曜祝日休
※類似品にご注意ください。

中古基板も常時2,000枚在庫! くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで!

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります!

チャドラン 全国通信販売

全国どこでも欲しいソフトがあなたのもとへ!!

SNK主力販売店

新作ソフト3カ月前より予約OK!商品はすべて新品です。

ネオジオ本体



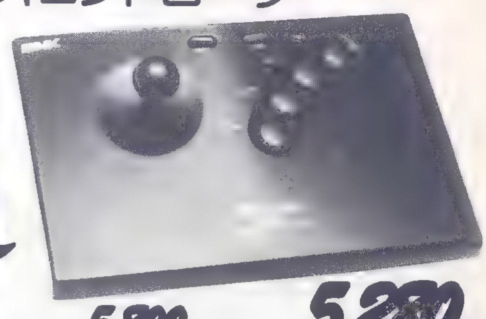
限定30台

標準価格48,800円→販売価格33,800円

人気沸騰

大量入荷

ネオジオコントローラー



標準価格5,800円→販売価格5,280円

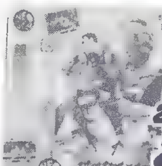


史上空前! 12剣士の果たし合い。

9/11日再発売

サムライスピリッツ

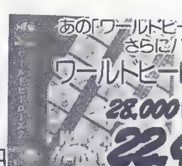
28,000円→26,800円



伝説を創る

餓狼伝説2

28,000円→22,400円



あの「ワールドヒーローズ」がさらにパワーアップ

ワールドヒーローズ2

28,000円→22,400円

NG用ソフト

商品名	標準価格	販売価格	商品名	標準価格	販売価格
あしたのジョー伝説	¥19,800	¥12,800	ファイヤースープレックス	¥28,000	¥17,800
餓狼伝説	¥23,800	¥19,000	ベースボールスターズII	¥23,800	¥19,000
キングオブモンスターズII	¥25,800	¥20,600	ライディングヒーローズ	¥21,000	¥16,800
クイズ迷探偵 NEO & GEO	¥21,800	¥17,400	ラストリゾート	¥22,800	¥18,200
トッププレイヤーズゴルフ	¥21,000	¥16,800	ワールドヒーローズ	¥25,800	¥19,800
ニンジャコマンドー	¥23,800	¥19,000	龍虎の拳	¥28,000	¥22,400

格闘アクション大集合!

SF:ストリートファイターIIターボ	¥9,800→¥7,980
ワールドヒーローズ	¥9,800→¥7,800
龍虎の拳	10/29新作予約受付中
餓狼伝説2	11/下新作予約受付中
PC:ストリートファイターII′	¥9,800→¥3,980
MD:ストリートファイターII′プラス	9/下新作予約受付中
ベアナックルII	¥7,800→¥2,980

新　作

10月予定 餓狼伝説スペシャル

11月予定 龍虎の拳II

●☎マークの売価は電話でお問い合わせ下さい。●価格は送料、消費税別です。※上記商品はほんの一例です。この他にも多数取り揃えていますので、お気軽にお問い合わせ下さい。

●チャドラン通販部では、SFからNGまですべての家庭用ゲーム機及び専用ソフト・パーツを取り揃えています。

人気爆発 特選品コーナー

［各先着200名様に限ります。(1人につき1台)］



一周年特別企画 チャドランオリジナルTシャツプレゼント

チャンドランでは1周年を記念してTシャツを作りました。このTシャツを1回のご注文で合計60,000円以上お買上げの方にもれなくプレゼント。サイズはMと。どちらかをかならずご注文の際の指定してください。

※プレゼントの商品は多数用意しておりますが、万一品切れの際はご了承ください。

カシオ液晶1-6型カラーテレビ TV-100



場所をえらばずいつでもどこでもTVタイム//

車の中でもOK/

定価¥11,500→

売価¥9,800

ウワサのチャドランシステムってなんだ。



欲しいソフトをみつけたら ▶ チャドラン通販部に電話しよう。▶ 電話の時保護者の確認が必要 ▶ 次の日には商品到着 代金は着払い



※ファミコン・スーパーファミコンは、任天堂の登録商標です。

ご注文・ご予約は

06-253-2010

受付時間/朝10:00〜夕方7:00

お願い

- ◆発送後のキャンセルは送料をいただきます。
- ◆万一品切れの場合はご了承下さい。
- ◆商品代金は商品と引替えです。送料900円(一部地域のぞく)
- ◆未成年の方は、保護者の方の電話確認が必要です。
- ◆日曜・祝日はお休みです。
- ◆24時間注文OK 受付時間終了後は、留守番電話にて受付ます。

日本一の規模をほこる

チャドラン 通販部

〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目12番20号(心斎橋シキシマビル2F)

TEL.06-253-2010(代)

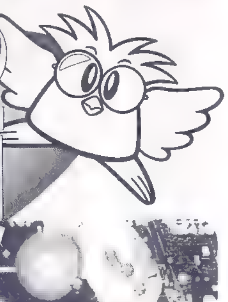
FAX.06-281-8601

あなたの基板、買い取ります!!

ゲームセンターでどうしても攻略できなかったあのゲーム。
いくら対戦してもあいつには勝てなかったあのゲーム。
そんな思いが、その基板にはこもっていることでしょう。
ソフマップでは、そんなあなたの気持ちも買い取ります。
どこよりも高く買い取って欲しいあなたはぜひ、
ソフマップへ。

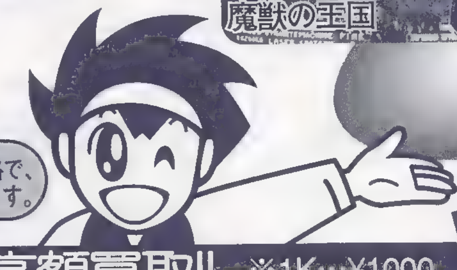
今月の超高額買取商品!!











お客様へ
価格はすべて東京ソフト買取センターの価格で、大阪買取センターの価格とは一部異なります。

買取　今月も超高額買取!!　※1K…¥1000

ゲーム名	買取金額
■IREM■	
●R-TYPE	7K
●アンダーカバーコップス	32K
●イメージファイト	11K
●クロスブレイズ	26K
●Mr.ヘリの大冒険	19K
●Xマルチプライ	12K
■CAPCOM■	
●アレスの翼	14K
●エグゼドエグゼス	15K
●エリア88	53K
●ガンスモーク	15K
●セクションZ	15K
●ソンソン	6K
●闘いの挽歌	17K
●天地を喰らう	68K
●虎への道	11K
●バルガス	8K
●必殺無頼拳	14K
●ブラックドラゴン	13K
●ラッシュ&クラッシュ	11K
●ロストワールド	50K
■KONAMI■	
●悪魔城ドラキュラ	34K
●エスケープキッズ	14K
●恋のホットロック	35K
●沙羅曼蛇	23K
●ジャイラス	11K
●ゼクセクス	20K
●出たなツインビー	12K

ゲーム名	買取金額
●バトランティス	13K
●ロックンロープ	7K
■JALECO■	
●アーガス	10K
●銀河任侠伝	13K
●シティコネクション	11K
●バルトリック	15K
●ぶたさん	22K
●プラスアルファ	13K
●ロッドランド	15K
■SEGA■	
●アッポー	10K
●アラビアンファイト	48K
●アレックスキッド	21K
●ゲイングランド	35K
●コットン	21K
●コラムス	13K
●忍	14K
●スパイダーマン	24K
●ファンタジーゾーン	8K
●ぷよぷよ	30K
●ペンゴ	8K
■TAITO■	
●ガンフロンティア（サブ）	15K
●奇々怪界	4K
●パズニック	2K
●バブルボブル	20K
●ハレーズコメット	10K
●フェアリーランドストーリー	18K
●プリルラ（サブ）	21K

ゲーム名	買取金額
●メタルブラック（サブ）	22K
●レイメイズ	16K
■DATA EAST■	
●ウルフファング	31K
●エドワードランディ	33K
●キャプテンアメリカ	26K
●チェルノブ	20K
●トリオ・ザ・パンチ	15K
●B-WING	13K
●ファイティングファンタジー	13K
●ブレイウッド	12K
●ヘビーバレル	13K
■東亜プラン■	
●アウトゾーン	10K
●ヴィマナ	13K
●究極タイガー	7K
■namco■	
●アサルト	84K
●ギャプラス	20K
●グロブダー	24K
●ザ・リターン・オブ・イシター	44K
●スカイキッド	30K
●超絶倫人ベラボーマン	32K
●トイポップ	29K
●ドラゴンスピリット	32K
●ドラゴンバスター	30K
●ドルアーガの塔	30K
●バラデューク	26K
●ファイネストアワー	76K
●フォゾン	30K

ゲーム名	買取金額
●マッピー	15K
●未来忍者	72K
●メトロクロス	16K
●メルヘンメイズ	26K
●モトス	17K
●ロンパーズ	30K
●ワンダーモモ	30K
■UPL■	
●アークエリア	10K
●アクロバットミッション	7K
●オメガファイター	7K
●XXミッション	5K
●忍者くん阿修羅ノ章	12K
●ミュータントナイト	15K
■その他■	
●アテナ	8K
●アルゴスの戦士	13K
●ASO	12K
●ギガンデス	7K
●クレイジークライマー	12K
●原始島	10K
●サイコソルジャー	40K
●怒号層圏	12K
●バミューダトライアングル	18K
●富士山バスター	25K
●ラビオレプス	9K
●ブランディア	27K

ゲーム名	買取金額
■NEO・GEO■	
●あしたのジョー伝説	4K
●アンドロデュノス	10K
●餓狼伝説2	15K
●キングオブザモンスターズII	4K
●クイズ大捜査線	5K
●クイズ名探偵ネオ&ジオ	7K
●クロスソード	6K
●ゴーストパイロット	6K
●ザ・スーパー・スパイ	3.8K
●サッカーブロール近未来スポーツ	4.5K
●SAMURAI SPIRITS	15K
●スーパーサイドキック「得点王」	9K
●スーパープロフェッショナルベースボール2	6.5K
●スラッシュラリー	4.5K
●戦国伝承2	8K
●NAM-1975	4K
●2020年スーパーベースボール	4K
●ニンジャコマンドー	8K
●ニンジャコンバット	4K
●バカ殿様麻雀漫遊記	5.6K
●ビューポイント	12K
●フットボール・フレンジー	5K
●ベースボールスターPRO2	7K
●ラストリゾート	10K
●リーグボーリング	4.8K
●ワールドヒーローズ2	15K

お申し込み方法

1 商品と身分証明書（免許証・保険証・学生証etc）、印鑑（個人印）を一緒にお持ち下さい。

2 その場にて査定後、即現金をお支払いします。

3 直接店頭にこれない方は、お電話にてお問い合わせ下さい。

※18才未満の方は、親の同意書が必要です。

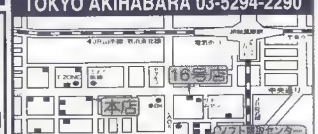
■注意■

1. 故障している物や同じソフトが2枚以上ある場合は買取できないことがあります。
2. 壊れない様に梱包材などで巻いてお持ち込み下さい。
3. インスト、設定表等付属品も忘れずにお持ち込み下さい。
4. JAMMA規格でない物はハーネスもご持参下さい。
5. 受け付け完了した場合は原則として返品はできません。
6. 発送された方は送り状の控えを大切に保管して下さい。荷物が不明、届かなかった場合当社では責任を負えません。

直接お店においでの方は、こちらをご覧下さい。



TOKYO SHINJUKU 03-3343-7381



TOKYO AKIHABARA 03-5294-2290



OSAKA NIPPONBASHI 06-634-3709

まずはお電話を！！

必ずお電話にてお問い合わせください。

お問い合わせ　フリーダイヤル　**0120-009-596**

基板売るなら
ソフマップ
〒116 東京都荒川区町屋7-6-4 ソフマップ物流センター
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-22 ソフマップビル

東京ガリバー通信

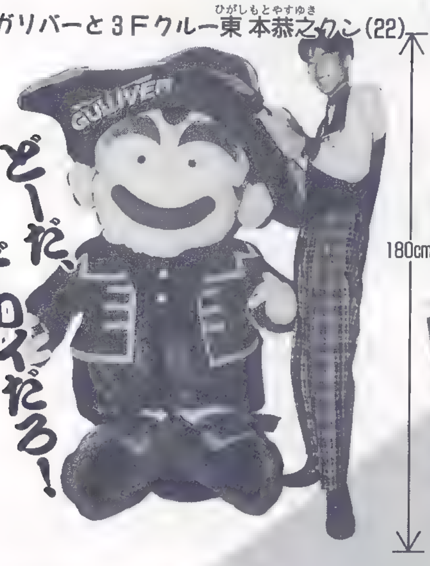
第11号

聞いて極楽 来て天国

お盆も過ぎ、楽しい夏休みも終わってしまった…。つまり今年も残すところあと４カ月となったワケだ。月日のたつのは早いもの、新しいゲームも次から次へと現れては消えてゆく。夏の終わりはちょっとアンニュイ、しかし負けるな！冬休みは間近だ!!

さて、みんなはこの夏どんなことをして過ごしたのかな。夏休み企画盛りだくさんで明け暮れたガリバーの８月は、スタッフもお客さまも大満足（？）のひと月でした。日曜日ともなるとセーラームーンやバカボンが出現したりね。

ガリバーと３Ｆクルー東本恭之クン(22)

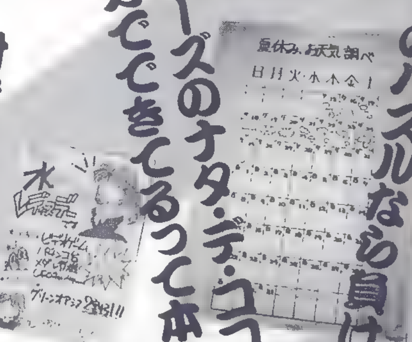












コズモのパズルなら負けないよ。

デニーズのナタ・デ・ココはイカでできてるって本当？

対戦では負けないさ!!

みなさん、いじめないでね。

森山健次クン (19)

国井隆行クン (21)

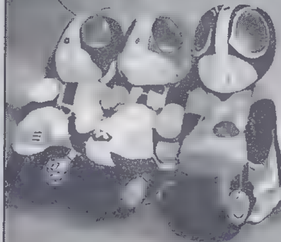
豊川征宏クン (20)

小林紀子クン (21)



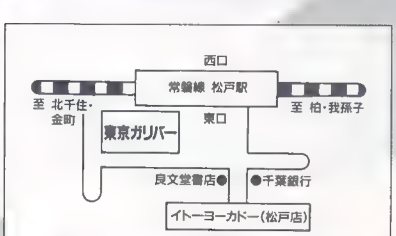


読者プレゼント



見たまえ、バンプレスト特製着脱可能バイク付き・仮面ライダー３人衆だ！OH!!

お客サマを心から愛するガリバーより、今回は右の商品を各１名様にプレゼント！ クレーンの前で悔し泣きしてた君、今がチャーンス。どうしても欲しいってヒトは、㈱新声社「ガリバー通信」まで葉書を出せ!!



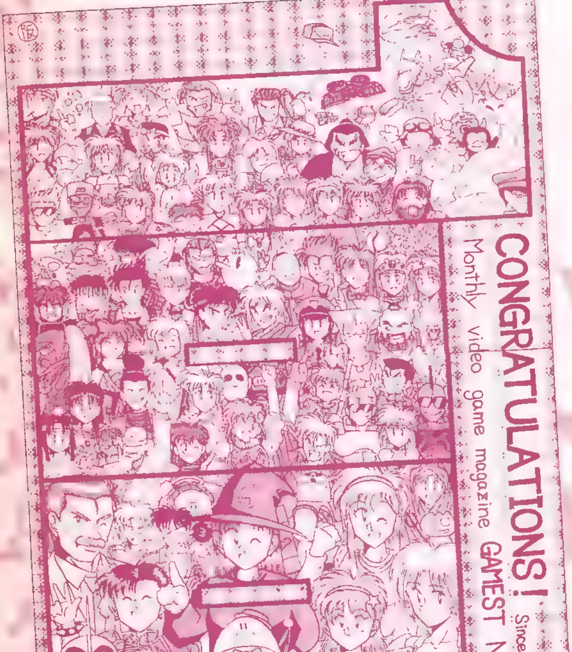
〒271 千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー

2Fクルー

担当：田渕健康　助っ人：TM

ア・イ・ラ・ン・ド

今月のいっぱつ!!!



（神奈川県　阪神万歳君）

誌上をかりて――
ゲーメスト100号へ ほんとうにありがとう

ついにゲーメストが100号を迎えました。

9年目にして到達できた100号ですが、創刊当時を振り返ってみますと、率直に言ってよくぞたどり着いたというのが実感です。

偶然の出会いから

ゲーメストを発行するにあたって、私たちに特別の理念や勝算があったわけではありません。偶然の出会いから始まりました。

読売新聞の社会面の片隅にVG2というゲーム愛好者のサークルのことが紹介されていたのが目にとまったのです。

ゲームと若い愛好者たち――その組み合わせがおもしろい、小さな雑誌がつくれるのではないかと直感。さっそくVG2会長の植村伴北君に連絡をとり、巣鴨の喫茶店で植村君とその仲間たちと顔合わせをしました。

彼ら――植村伴北君も風見螢君も山川悠理君も御旅屋喜久君も、その他のメンバーも20歳前の青年で、勤めたばかりとか学生とかフリーターということころでした。

話が合って、その場で、ということにかく本をつくろうということになったのですから、今から考えると無茶というほかはなかったかなとも思えます。

ゲーメストという誌名は関係者全員が数々の案を出し合って、その中で風見螢君提案のゲーメストが一番ということでつけられたのです。

当時19歳だった植村伴北君を編集長に、ゲーメストは隔月刊でスタート。

1号目――なんとかまとめあげました。結果は？2号目の発行時には、いやでも結果が数字として現れてきます。

2号の見本誌を取次（問屋さん）に持っていくと、「この数字は普通の雑誌と逆ですよ」と担当者に言われ、その意味は返品率（実売率ではなく）が80%に近いということでした。惨敗。

惨敗の原因はすべて会社の方針のミスでした。業務用ビデオゲームと家庭用テレビゲームの双方に、いわばフタマタをかけたのです。

3号から業務用ビデオゲーム1本でいくことに意志統一、現在のゲーメストの原型が次第につくられていったのです。

創刊時のメンバーは現編集部には一人もおりませんが、彼らはそれぞれの分野で元気に活躍しております。

苦しい時期に、内部でゲーメストを支え、送り出してくれた彼らに深く感謝します。

ありがとう！

支え支えられて

3号目から、現編集長の石井ぜんじ君をはじめ次々と有力なライターが加わり、大きな戦力となって頑張ってきました。もちろんそれだけでゲーメストが100号に到達できたのではありません。

なによりも読者の皆様がゲーメストを自分たちの雑誌、と考えてくださり支持してくださったことが100号到達の第一の要因です。

激励、あるいはお叱りのお手紙、活発な投稿、ゲーメスト大賞やそのほかのイベントへの熱い支持と参加――皆様の支えが私たちをどんなに力づけてくれたか、計り知ることができぬほどです。

また、業務用ビデオゲーム唯一の専門誌として認め、貴重な情報とパワフルな広告を絶えず供給してくださったゲームメーカーの皆様のご協力なしに、ゲーメストの存在は考えられません。

さらに、ゲームセンターをはじめとする関係業界のご協力も、私たちがその足場をしっかりと整え、前進していくうえで欠かすことのできないものです。

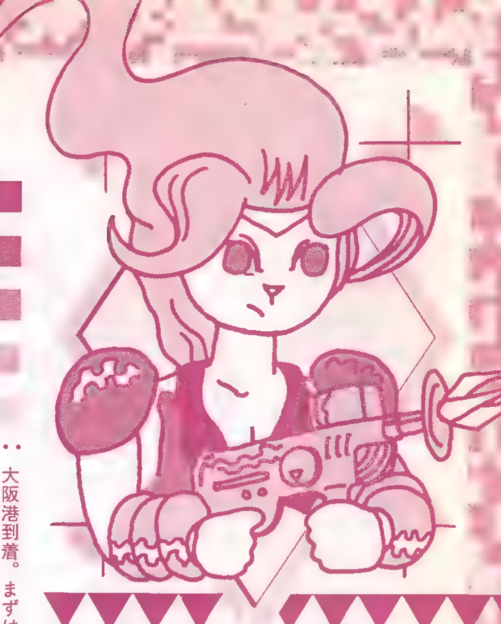
幸い、ゲーメストは創刊時に比べれば、発行部数においても数倍の数字を維持し、編集部員・ライターの数も多くなっておりますが、創刊以来、私たちの信念はただひとつ、少しも変わっておりません。

それは――

「読者・最終ユーザーによって、この雑誌は支えられ存在する。読者の求めるものを見失ったとき、その時点で、この雑誌は消滅する」

私たちは、創刊時の初心を常に確認し合い、今後も皆様と共に、ゲーメストを発行してまいります。よろしくお願いいたします。

（新声社社長　加藤　博）



がぶりよりゲーマー人生

ゲーメストを買い始めてから4年以上たつが、ずっと気になっていたことが一つある。それは「栗さんのファーストネーム『桃郎』はなんと読むか」…素直に「ももろう」でよいのだろうか、いや水○晴郎みたく「ももお」かもしれぬ…まさか、実は「木兆郎」と書いて、
「きちょるー」
では!?…そして次第に想像はモーツーへ…。
（埼玉県　疑心暗鬼瀬波宅郎君）

行ったぜ！大阪㋘屋

☆6月26日…㋘屋大阪上六店OPEN…なんて力強くすばらしい響きなんだ！西日本ゲーメスト読者待望の㋘屋大阪店いよいよ開店。このときほどヒマがありまくっている無職の（浪人ともいう）自分を頼もしく思ったことはないぜ！すぐさま大阪の友人宅にTELして無料宿泊所をキープ、そして預金残高照会…よしよし徳島から大阪までの船賃ぐらいはあるではないか！あとはかねてから狙っていたドラゴンガンのCDでも買うかな。

6月25日、いざ出発海外へ！…しかし梅雨どきの瀬戸内海はゆれるなあ…うぷっ。

1時間45分の航海でやっと大阪港到着。まずは㋘屋の下見をするべく所在地の上本町へ行ってみる。

…おおっ！ここが㋘屋かあ。意外と広いなあ。ん？店員さんたちがなにやら忙しそうに働いとる。…にしても散らかっとるな、本当に明日開店できるんかいな。心配だ、店員さんに聞いてみるか。

「すみませーん、ここ明日開店予定なんですよね？」

「ええ、間違いありませんよ明日開店します」

…信じよう。

一抹の不安を残しながら友人宅へ向かう。おっ、㋘屋に意外と近いではないか。こいつは明日もしかすると㋘屋に一番乗りできるかもしれん…フフフ。今日は明日に備えて早く寝てしまおう。

翌日、午前5時起床。雨が降りしきる中、始発電車に乗って㋘屋へ。当然のごとく㋘屋のシャッターは堅く閉ざされている。しょうがない、開店まで待つか…。

風と雨の吹き荒れる中、㋘屋があるハイハイタウンビルのシャッター前に行くと…

「おおっ！日本一番のりー！ボヨヨン（ムダ肉）」

ふっ、やったぜ！オレ様が一般人で最初に㋘屋の土を踏む人間だぜ！はるばる徳島からでてきた甲斐があるってもんだ。それにもしかすると最初の客ってことで「豪華な粗品」ってやつをいただけるかもしれんぞ！やったーっ！個人的にはネオジオ様がほしいが、対戦野郎Tシャツとかテレカくらいで我慢してやるか…などとたわけたことを考えながら、

5時間待つ

そして午前11時、いよいよ開店だ！祝辞、テープカットの後、いよいよ記念すべき第一歩！いざ入らん！

「いらっしゃいませー」

…え？…それだけ？ほらほら、大切なもの忘れてない？「来客第一号おめでとうございます」とかさあ…。うおっ！いつのまにか客が流れ込んで来るーっ！ネ、ネオジオは!?Tシャツは!?テレカはーっ!?うわーっ！（客にのまれていく私）。

結局5時間待った末、なんとかドラゴンガンのCDを手に入れることができた。それに、何とコナミ矩形波倶楽部の古川さんのライブが聴けたのだ！加えて、店員さんが美人だった（何ィっ！㊥）。

そして私は大阪を後にして、帰途についた。波乱の2日間であった…。

それにしても梅雨時の瀬戸内海はよく揺れるな…うぷっ。

（徳島県　愛県戦士トクシマン君㊣）

★というワケで、ついに開店した㋘屋2号店。これからもいろんな所に店舗拡張しようとの野望があるらしいので応援頼むズラ！九州店やアンタナナリボ店も夢じゃないっスよ！

★覚えてますよ、間違いなく君が一番のりでした。（TM談）

これがアメリカナイズなストIIキャラでい！

☆誰かストIIピンボールのバックグラスを見た人はいるか!?最高究極に笑えるぞ！特に研ナオコとベラを足して鼻をへし折った顔の春麗、こいつはキテル！厚化粧で迫るそのお顔に君は恐怖のずんどこに叩き落とされ、10日は夢でうなされることであろう。

ほかにも、顔が完全にゴッキー化したリュウ、初代エンディングライザも卒倒させてしまいそうな野獣ケン、元が元だけにマトモに見えるブランカなど、とても常人の所業とは思えない強力カルテットだ。まさに現代に蘇るアメリカンテイスト鳥獣戯画である。

このイラストの春麗を見る限りでは、今度のストIIの映画、春麗役の主演女優には研ナオコが選ばれても不思議ではなかろう。ぬう、恐るべしアメリカ人。

（京都府　じんや亭TKB君）

★た、確かにこのバックグラスはきちょるるるー。もはや道着とハチマキしか原型をとどめていないリュウ、先祖返りをおこしたケンは一度網膜に焼き付いたら1カ月は離れまいて。

実は密かな波紋を呼んだ!? リョウコニューハーフ論争

☆全国7万のリョウコ使い（ファン）のみなさん、あの8月号の「リョウコニューハーフ説」について一言。彼女の帯は実は行方不明になった父の形見らしい（ADKに問い合わせたところ、そう答えてくれたので）。その理由はエンディングで明らかになるのだろうか!?（注：ならない）

（埼玉県　のやときよゆし君）

☆WH2のリョウコの黒帯についてですが、正式な柔道の試合でなければ男子用の黒帯でも構わないと思います。柔道の女性の講師さんなどが時々黒帯をしてらしてますし。

私は、リョウコちゃんはわざと男子用の黒帯をしめて、

「誰にも負けないぞ！」

と思いながら闘っている…なんて勝手に解釈しています。

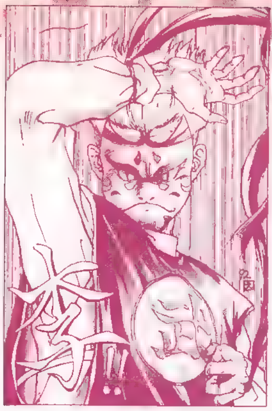
（福岡県　わたくんさん）

★うぬっ、実はあの黒帯は父の形見だったのかー。眠れぬ夜が続いてたリョウコファンの皆様、これでやっと枕を高くして眠れますな。グウ。

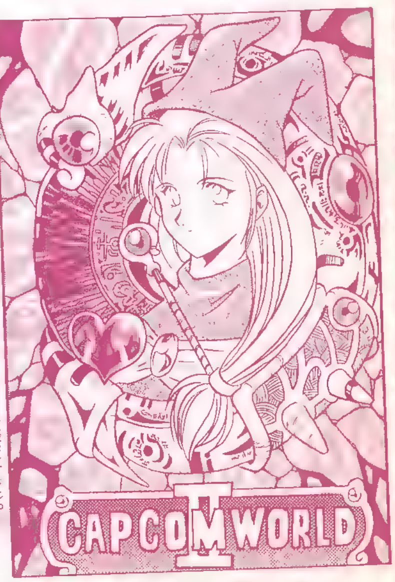
ストII、食品業界に進出の巻

☆ブームもここまで来たのかと思った。

先日、友人と鍋をやることになりスーパーへ買い出しにいった。商品棚をいろいろ物



←（大阪府　えだやん君）★老練俊傑、我が拳未だ錆びつかず。

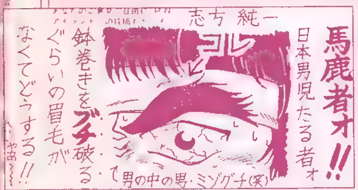


→（埼玉県　佐藤修一君）★磨け知力と玉の肌（女神様だけど）。

一寸先は3センチ
つっこみ三昧



↑アイヌムスメ、ではなかったのか。



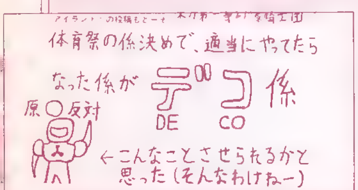
↑こんな高校生いやだ。



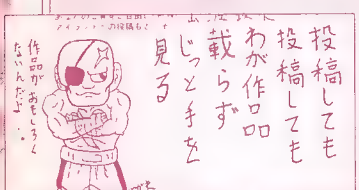
↑無茶ザマス。



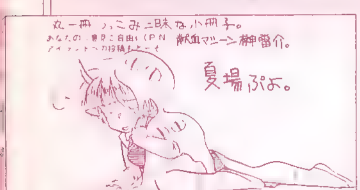
↑来てきてくれた人どーもありがとう。



↑デコレーション係ね。



↑手を見た後はハガキを書こう。



↑とろけとります。うだーあちいっ。



↑ありがとうよパパム！はあまりに非道い。

社会人ゲーマーのつぶやき。昼休みにゲーセンに行くと時計が気になってしょうがない。昼休み1時間は短いっスよー。

（千葉県　A君）

☗仕事にさしつかえない程度に燃えて下さい。

ぜひとも全国ゲーセンマップを作ってくださいませ。増刊で2000円ぐらいでもいいからー。読者の皆様から情報を集めてどうか作って下さいよう。これならレゲーのありかもすぐにわかるぞ！

（愛知県　ムンズ君）

☗そいつぁいい考えだのー。一家に一冊は欲しいよね。作るしかぁ！

サムライスピリッツのシャルロットさん、あんたフランス革命前夜じゃないですか。いいんですか、日本なんかウロウロしてて。

（岡山県　ひょー君）

☗ちなみに革命勃発は1789年、ひょっとしてシャルロットは亡命していたのかも。

セタでも日物でもいいから途中乱入OKの麻雀作ってくれや！　（岡山県　Rice君）

☗勝った瞬間に途中乱入なんかしたら後が怖そうだな。

3月号ゲーメストの表紙の次のページに載っているワーヒー2の広告。腕組んで立っているハンゾウの顔を見て

「関根勤だーっ」

ちなみに妹は「志茂田影樹に似てるよ」と言って怒っていた。ハンゾウ…あんなにかっこいいのに…。

（福岡県　ゲーセンのマリリンさん）

☗実は私もあのハンゾウは何だか何だかと思っていたのだ。あまりにシヴすぎる。

僕のクラスでは「いのり」がはやっています。いつもゲームする前に必ず祈ります。頭もまるめています。

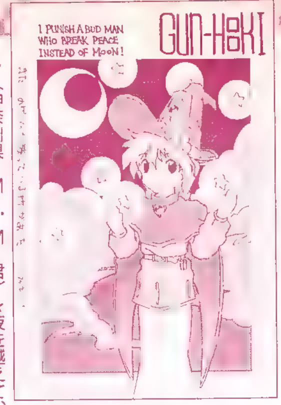
（神奈川県　ぷよぷよ君）

☗な、なにゆえー？

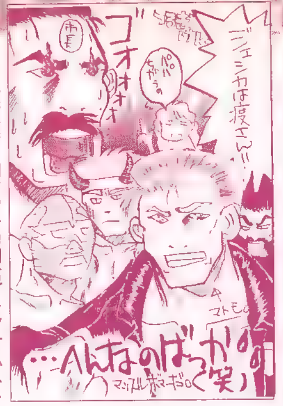
ワールドヒーローズ3では山本五十六を出してください。ADKさんへ。

（山形県　潜水艦つぶしお君）

☗出すならジャンヌのライバル的存在、エドワード黒太子を出すしかあるまい。



→（神奈川県　Mr．Mt君）★夜を越えて、星を越えてー、飛ぶ飛ぶ世界の果てまでもー



→（残影拳　剣マッチョ剣君）★マナムスメを守るため、再びヤツが帰って来た！（ん？）

色していたそのとき、小生の後ろから友人の叫び声が響いた。

「何て恥ずいことを」と思いつつ振り返ったが、それに続くように小生も叫んでいたのであった。

その叫び声の元凶、そこにあったのはストⅡスナックカレー風味シール付きであった。

昔から小学生必須アイテムベスト10に必ずランクインしてくるプロ野球チップス、ドラえもんスナックなどに、ついにストⅡスナックが仲間入りしたのだ。じい〜んとセンチメンタルになっている小生を尻目に、とりあえず友人が2袋購入した。

パパパパーン。その夜、いよいよ鍋も終了し、待ってましたの開封。半分ほどスナックを食いまくると、出てきました出てきました。カードを取り出してみると、それは美しく無駄のない鋼鉄の肉体の本田が勇ましく百裂張り手を出じているポーズであった。

一応、本田を使っている小生は、そのりりしいお姿にうっとりしていると、側では友人がロシアの金太郎に頬擦りしていた（一部過大表現アリ）。PS　次はぷよぷよグミキャンディーを頼む。えっ、現在生産中？ラッキー！（ゲ伝統的しめ方）

（石川県　川口探検隊1／2号君）

★ストⅡもスーファミ出てから一気に知名度が増しちゃったからねー。中学生以下男子で昇龍拳知らない子いなかったりして。今後ギガンテスのスナックとか出ればスゴイのに。…えっ？生産中？ラッキー！

（うっ、W・カン○タモードだ。）

今こそイーアル2を出すのだっ！

☆「コナミが格闘ゲームを出す！」僕は密かな期待を抱いていました。しかし、出たのは僕の予想とは違っていた。

「マーシャルチャンピオン」

…コナミさん、どうして、どうしてイーアルカンフー2を出してくれなかったんだ!?

今でも瞼を閉じれば思い出されるあの個性的なキャラクターたち。激しい敵の攻撃を巧みにかわしつつ、必殺の三角跳び蹴りをたたき込む主人公リーの勇姿。

僕はプレイしたいんですよ。当時としては高い完成度を誇った格闘ゲーム、イーアルカンフーが現在の技術でリメイクされたものを！

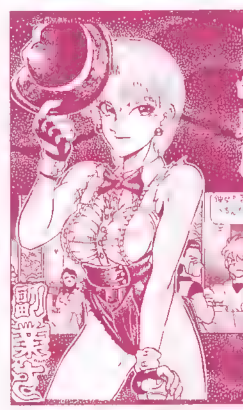
コナミさん、この際やっちゃいましょう。ファミコン、アーケード、さらにMSXイーガー皇帝のキャラまで総登場の「超イーアルカンフー」を！

新生イーアルカンフーの誕生を願っているのは僕だけではないはずです！たぶん！おそらく！みんな、そうだと言ってくれー！

…でもレイチェルは可愛いよね。

（広島県　ティファニーで養殖を君）

★ほんとはマーシャルの企画以前にイーアル2があったんだよね（くわしくは増刊最新格闘ゲーム税込み980円絶賛発売中を読むべし）。イーアルの正統な続編は出ないのか？あとギャラクティックウオリアーズなんかよさげですな。



↑（沖縄県　DDK君）★鍛え抜かれたプロポーションを生かさぬ手はないか？



燃えよ青春!!

対戦台で「はめ技」をやられ負けたときは、誰もがとてもいやな気分になることだと思います。でも、そういうときは「俺がもっと精進して、いつかそのハメ技やぶってみせたるわ!!」と前向きな姿勢で台を去れ!! そして、次も正々堂々とリターンマッチを挑め!!
「はめ技をやりたい奴はやればいいオレは受けて立つぜ!!」とな!!
(大阪府　十兵衛だ!!君)

鋼の牙は人知れず今日もきらめくー

☆当方、ウルフファング全機種Aコースクリアという荒行に挑戦しております。ゲーセンから消えては探し、消えては探し、1年がかりでやっと32機種、半分までクリア達成いたしました。この度、晴れてJR千葉駅前のゲーセンにウルフファングが復活し、永劫続くかと思われたイタチごっこも終了と相なりました(また消えるかも)。

おもえば遠い道程でござった。人からは「金がかかるだけでくだらん」と酷評されたこの目標、よくよく考えてみれば愚者の所業であったのかもしれませぬ。しかし、そこには「どーせ馬鹿やるならとことんやらねば」という、自分でもよくわからん使命感があったのです。

戦う男たちへの憧憬の念とかも手伝って、もはや溺愛と言えるほどこのゲームが好きです。本当は全機種狼牙モードクリアに挑戦したかったのですが、さすがにこれは神の御業であったのでしょうか。クリアしたのは雷獣、麒麟のみでした。

とにかく、パーツごとに攻略法はちがうわ、4つある最終面はどれも熱いわ、ラスボスはイカスわ、マニアが嬉し泣きしそうなスペシャルモードはあるわで、これほど骨のあるゲームもありますまい。

ましてや、現在似かよった作りばかりである最近のゲーム事情を考えると、個性的なシステムだけでも評価に値すると思います。

個人的には家庭用ゲーム機に移植して、一般民衆にデコここにありとみせつけてほしいのだが、MD版チェルノブのように戦闘歩兵服で超人になったなどというソフトな設定にされては非常に困る。チェルノブと言えば「戦う人間発電所」ではないか! 俺のチェルノブはソ連の炭鉱夫で、原発事故で超人になったという悲劇の過去を背負ってなければいけない!

いつのまにか話がそれてしまったが、とにかくウルフファングはすばらしいゲームです。私のみならず多くのゲーマーたちに、このゲームが末長く愛されるように祈っています。
(千葉県　狼牙青年SSS君)
★今思うとウルフファングはデコ硬派ゲームの一つの頂点ではなかったろうか。私も去年は月光使って「月にかわって仕置きじゃい」とかやってたなー。しみー。



↑(石川県　中江さおるさん)★海外まで追って来る右京のグルーピーには頭が下がる。

まだまだ現役!ナイスミドルゲーマーです

☆初めて投稿いたします。私は、最近何をトチ狂ったのかゲーセン通いが続いてる数えて33歳のオッサンです。

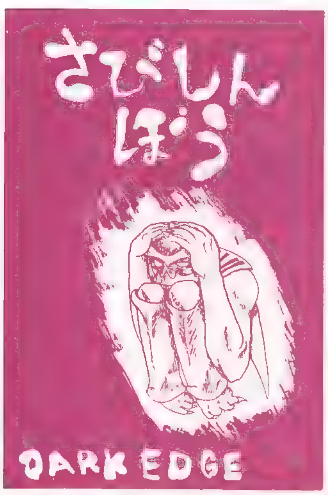
何をいまさらとお思いになる方もいらっしゃると思いますが、ゲーセンでは「ワールドヒーローズ2」でジャンヌの高飛車笑いが聞きたいためにプレイし、「戦国エース」では旋風のジェーンの忍法・華の舞に病みつきになってプレイしたりと楽しんでおります。

特にストIIの対戦台では弱いながらも春麗使いとして見知らぬ人と楽しく対戦しております。別にそれほど勝敗は意識してなくて対戦相手とのコミュニケーションを重視しておりますので、敗れた後も心の中で「むむっ、おぬしやるなぁ」と対戦をしていただいた方に対して一応の敬意を払い、時に相手を称賛するという自分なりの楽しいゲームを心掛けています(まぁ、この年にもなるとゲーム自体にあまり熱くはならないので)。

やっぱり、ゲームやるからには楽しくやらなくちゃね。

…全国の高齢者ゲーマーの方もファイト一発!(死語)

追記:アイランドにも「高齢者ゲーマー」のコーナーがあるとうれしいなあ。…人生熟練者のいろいろな意見が聞けると思うから。
(長野県　おやっさん君)
★ぬあぁあっ、本当に名前の後に「君」をつけてよかったのだろうか。それはいいとして(よくない)33歳ゲーマーならまだまだ若いっスよ。これからもガンガンゲームやってほしいですー。高齢者ゲーマー用に「お達者アイランド」でも作るか?(却下)



↑(静岡県　大仏和尚君)★最近、こういう駆け抜け一発ネタのハガキが異様に多い。実にすばらしー。

実録!アームチャンプ4連戦

☆「ハア…ハア…あのお…ロボットさん、もう3回もタイだったんスからやめちゃいましょ、ね?ダメ?READY?ちっくしょー、あーそうかいやりゃいいんだろ?やりゃあよぉ、野郎…ふぅん!が、がァァ…あいってテテテ…や、やめろこのやめろっつってんだろこん畜生がー!あうっ、からくり人形のくせにナメやがって覚えてろ…のわぁぁ痛ぇっての!手がちぎれるゥ聞いてくれぇ!いてててて、す、すみません許してぇぎょえぇーっ(1・2・3!カンカンカン)。オイオイ、まだ手ぇついてねぇぞコラァ!あそこでカウントか?聞いてねぇぞオラッ!…ありゃ?終わってんの?」
(岩手県　刷子筆男君)
★…まあ、なんとゆーか雰囲気だけはよく伝わったのではないだろーか。私もアームチャンプで地獄を見たクチだし。



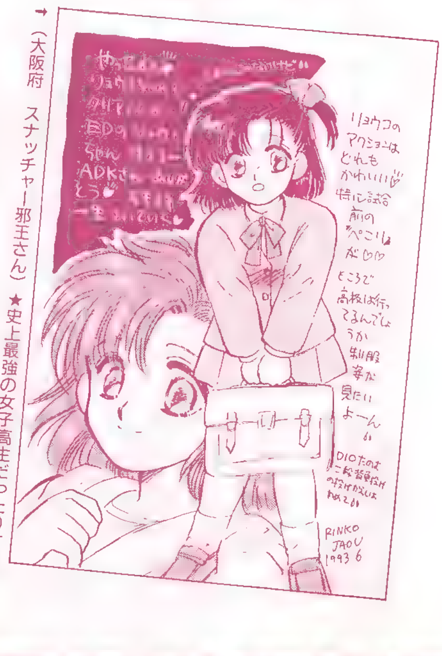
→(山形県　笑面龍君)★長い眠りは終わりました、か?



こちら こだわり派

ワーヒーのリョウコちゃんは爪が長い!!これでは「真の格闘家」とは言えないぞ!!爪は短くしておかないと、はがれるおそれがあるので柔道やる人はちゃんと爪を切ろうね。

（愛知県　速水麗さん）



→（大阪府　スナッチャー邪王さん）★史上最強の女子高生だったりする。

易きに流れるココロゆえ…

☆コピー基板についての論争が盛り上がることはいいことだと思う。その言動はいつか実を結ぶだろうと思うから。

そしてコピー基板がいかに悪辣で卑怯な商品であるかは、色々な人が色々な手段や弁述をもって述べられておられるので、あえて僕が言うまでもないだろう。

確かに、コピー基板は重罪だ。けれど、僕にはある友人の言葉が気になっている。その友人は「ストII」シリーズをプレイしない。だが「NewストII」と呼ばれていたコピー基板は何度かプレイしていた。彼の言い分はこうだ。

「ストIIや最近の格闘ゲームは難しすぎるじゃないか。何度やっても上達はしないし、それだったらお金のムダじゃないか」

と。馬鹿らしいゲームでも、1コインぶん遊びたいんだという友人の意見はもっともだと思います。

最近の格闘ゲームは難易度を高め、何度もゲーセンに足を運び、結構お金をかけなければクリアできない。そのことに怒りを感じている人は少なくないと思います。

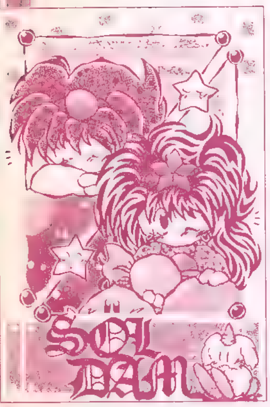
ストII人気に乗じた多くの対戦格闘ゲームの難易度の高さは、ハイレベルなゲーマーだけがまともに享受できるのです。

こうした空気の中で生まれたストIIコピー基板。完全撲滅は遠いことだろうと思う。プレイ中に自由に持ちキャラを変更できたり、誰でも波動拳、昇龍拳がだせる。この安易さを「面白い」と感じる人がいる限り、コピー基板はなくならないのではないでしょうか。

1コインぶんの楽しみは格闘ゲームで味わうことは難しいのだろうか？そうではないと僕は信じたい。そしてすべてのゲームの発展を心から願っている。皆さんはどうだろうか。コピ！基板をプレイする友人の言い分を一蹴することができるであろうか。僕はまだまだこの問題は深く考えるべきだと思っている。

（千葉県　拓麻輝さん）

★確かに、その友人の言い分はわからんでもない。しかしそれがコピー基板だと知らないならともかく、違法だと知っている上でそれを喜々として受け入れていいのであろうか？コピー基板に感じる魅力、それを払拭できるような強力なゲーム、今それを皆は望んでるのではないでしょーか？（強力なゲームと言っても、ベラボーに難しいゲームじゃないっスよ。メーカーさん）



←（栃木県　秋海べるのさん）★知る人ぞ知るジャレコパズルゲーなのだ。音が良いぞ。



→（大阪府　朱月C煉386システム君）★歴史を作るのは、己が腕のみ。

がんばれ！女の子のゲーマー！

☆私もゲーセンで以前「女」呼ばわりされたことがありますが、ケチをつけてくるのはたいていお子様なので、どんなに腹が立ってもカロリーの無駄使いです。軽く受け流してしまいましょう。あと、自分にあったゲーセンを選んでしまうのも一つの手でしょう。

私の通っているゲーセンは対戦台でも男女構わずどんどん乱入してくるところなので、全く後ろめたさとかを感じたことはありません。誰も乱入してこないときは気を使うこともないし、一人用のものであれば、「女の子なのにすごい！」といった眼差しでみられてるわ、と思っちゃえば怖がる必要ないし。店員さんと顔見知りになるのもまた一つの手。

とにかく、自分に自信を持つことです。男なんかに負けないわよ！といった心意気で視線なんかに負けちゃだめですよ。

（岐阜県　たかはたいつみさん）

★こりゃうかうかしているとゲーセンが女の子天下になってちまいそーだな。とにかく、「女性だから」という理由でゲーセンを敬遠するのは全くナンセンス、どんどん通うべし！

ああっ市長サマ！

☆先日、仙台の市長が収賄の疑いで逮捕されました。結構信用していたのに…。

もうこーなったらハガーに市長職をまかせるしかないでしょう。彼なら収賄に目が眩むなんてことなく平和な都市作りを実行できるんじゃないかな（でも同時に街が破壊されそうな気がする）。

でも本当に、今の世の中、ゲームの世界とかの中にしかヒーローはいないんでしょうかね…。

（仙台市　尾頭胎児さん）

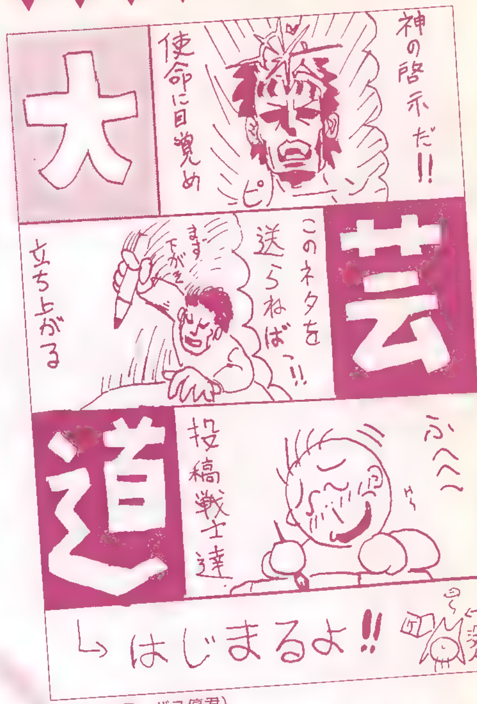
★市長のスクリューを見た後、悪事を働こうとする豪の者はおるまいて。

こんなゲーム雑誌は嫌だ!

◎やけにでかい。
◎ゲーム攻略がいっさいない。
◎何か変な匂いがする。
◎若い人は見てない。
◎死体現場の近くに必ず落ちている。
◎発行日から10年以上たっている。
◎厚すぎてレジまでもって行けない。
◎買って何時間かすると煙を出して勝手に自動消滅する。
◎開いて読んでみるとやけに葬儀屋の広告が多い。
◎買って次の日、本屋に行ってみるとその本が全部ひきちぎられている。
◎みな触れるだけでページをめくろうとしない。
◎その本を買うと周りの人が嫌な顔をする。
◎店の人も嫌な顔をする。
◎読んだ人は皆、恐山に行ったまま帰ってこない。

（東京都　ワルキューレの弟子君）

☆それ以前に焚書か発禁になっとるのでは。



↑（沖縄県　バス停君）

DAIGEIDOH!!

奇僧、天外が往く
～戦国エースより～

☆巨鳥にまたがった僧に弾幕が迫る。激突するかとおもわれたその刹那、僧は巧みに鳥を操り、弾のわずかな隙をくぐり抜けて、巨大な戦車に自らの念をこめた光弾を撃ち込んで撃破した。
「さすがね、私なら弾幕ごとよけてるわ」
その巨鳥の傍らにはグライダーが漂っており、それには金髪を有した女忍者が摑まっていた。
「なに、拙者の乗り物は遅うてな、そのような悠長なことはしておれんのよ」
聞きようによっては謙遜とも侮辱ともとれそうな口調であったが、彼はただ自分の心を口にしただけである。
異相の男であった。頭をつるつるに剃り上げ薄汚れた法衣を着てはいるが、どこか好色そうな印象もある。小さな目は睨まれた者が小便を漏らすほどの威圧感を湛えているのに、一文字に結ばれた口の端には柔らかな笑みが浮かんでいる。
二人の眼前には不気味に蠢く三本の柱が出現していた。しかし、二人は抜群のチームワークで柱を一気に破壊した。
「おぬしとは気が合うのう。どうじゃ、ワシと一緒にならぬか？」
天外はそう言って女忍者、ジェーンに笑いながら声をかけた。
「あら、お坊さんが女の人と仲良くしていいの？」
「うるさい宗派もあるがな、ワシの教義に『不淫』の文字はなくての」
うそぶくような言葉とはうらはらに一瞬、真面目な表情が天外の顔に浮かぶ。
「…この戦いが終わって、二人とも生きていたら考えてあげてもいいわよ」
「まことかっ、それなら頑張らねばの」
天外はそう言い放つと、突然現れた巨大な合体忍者の懐に飛び込むようにして一気に念を放ち、易々と葬りさる。
続いて現れた邪心像の左右の小さな像を壊すと、巨大な像が動きながら大量に光弾を撒き散らし始めた。
「忍法、華の舞！」
ジェーンの駆るグライダーが高く舞い上がり、辺り一面に炸薬を仕込んだ花片を降らせた。炸裂する花が弾を消していく。それに乗じて二人は像に迫り、一気に破壊した。
「華麗な技じゃのう…げに、女とは不思議なものよな」
その言葉に、ジェーンの心の中にかすかな動揺が生まれた。
彼女は忍者でありながら、主人である領主にほのかな想いを寄せていた。時に優しい言葉をかけてくれる領主であったが、それは部下に対する表面上のねぎらい以上のものではないことは彼女にもわかっている。それでも、その想いが技に女を匂わせてしまうのはどうしようもないことであった。
敵城の最深部にむかって二人は無言で強敵を屠っていく。
「どうやらあの瓢簞の中に封印されておるのが、最後の敵のようじゃな」
いたわるように声をかけた天外に、ジェーンがほほ笑みを返す。この戦いの中で、否、彼女が忍者となってから初めて人に見せた笑みであった。
「あっけなかったわね…」
崩れていく城からの脱出の際、ジェーンのグライダーは翼を失い、今は天外の腕の中にいた。
ふわりと着地した怪鳥「善次郎」から降りた天外はジェーンを立たせ、善次郎に向かってひょいと右腕を差し出す。巨鳥は音もなく飛び立ち、天外の腕にとまった。その時には小柄なハヤブサほどの大きさになっている。
「それ、本物の鳥じゃなかったの？」
「我が『式』よ。だからこそ、自在に操ることもできる…」
「底の知れぬ男ね、あなた…」
「だから『天外』よ。さ、約束じゃ、ワシと一緒に行こうか」
ジェーンの腕を取ろうとした天外が、その袖の軽さに驚いて引いてみると、深紅の忍び装束からごろりと丸太が転げ出た。
「変わり身の術か。これはしてやられたわい」
天外はひとしきり笑い、くるりと振り向いて大声で告げた。
「今回は貸しとしよう。しかし大事あるところ必ず天外あり。いずれまた会おうぞ」
そう言い放つと、天外は善次郎を肩に止まらせ飄々と歩み去って行く。
先刻天外が振り向いた先に立つ大木の葉陰では、肌をあらわにした金髪の女忍者が優しくほほ笑んでいた。
（京都府　くらぶX1-駿君）
★なんだか艶っぽいのお。ま、こーゆーのもアリってことで。

世も末シニカル劇場
～バイキング伝説～

☆遠い遠い昔、とある自動車会社に最強の新入社員がいた。
彼の名はとおる。
ただ彼女に会い、デートするためだけにとおるは戦い抜いた。仕事部屋を出るためだけに同輩を椅子から尻で叩き落とし、そして立ちふさがる上司を強力なヘッドバットで駆逐したのだ。
…とおるは彼女とデートできたが、当然クビになった。
血にまみれた新入社員、とおる。社会生活に順応できなかった彼は、ついに海へと旅立つ。
海はスリルに満ちていた。いつしかとおるはノルウェーの近海で海賊、バイキングとなっていた。
ツノのはえたヘルメットは最強のヘッドバットのため。肥大した体は最強のヒップアタックのため…。
とおるはバイキング仲間の中でさえ無敵だった。その手に持った鉄槌は舟をも真っ二つにし、その頭突きは海をも裂いたという。
いつしか時は流れて、とおるは伝説の男となった。それゆえ、海の男バイキングたちは自分の持つ最強の技に、とおるへの尊敬と憧れを込めて、必ず彼の名をつけるのだ。
とおるの鉄槌…トールハンマーと…。
（広島県　菅原　敬君(当)）
★新参ゲーマーの皆さんは知らないと思うが、昔コナミから出た新入社員とおるくんという世の倫理概念を全く無視した無茶苦茶なゲームがあったのだ。正に明日なき暴走だったのー。このバイキング伝説もかなり無茶だけど。



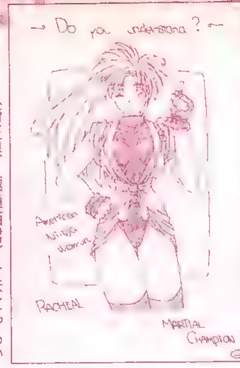
↑（沖縄県　新垣MAないと君）★なぜだか知らぬが最近沖縄勢が異様に熱い。



↑（愛知県　レゴマンさん）★ある意味では幸せである…かな？

激争か英断か……突発レイチェルアイランド

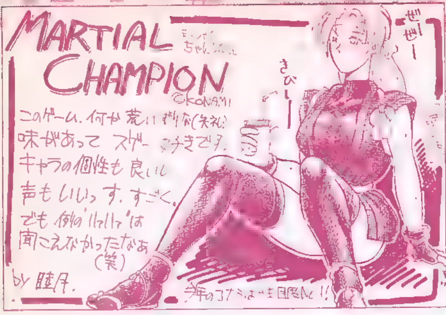
恐るべきことに、今月一番競争率が高かったのはマーシャルチャンピオンのレイチェル嬢だったのだーっ（同ゲームの他のキャラのイラストはさっぱりと言う…）。よってここに超ミニマム特定キャラコーナー第一回、レイチェルアイランドをハナバナしく開設した次第でございます。トホーッ。



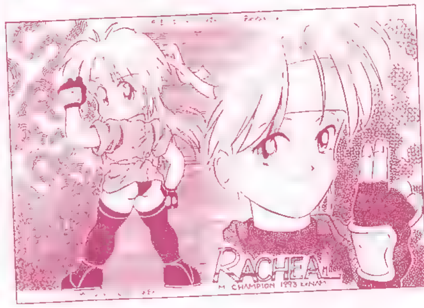
→（埼玉県　極道猫君）★ほにゃらかとした感じがグー。



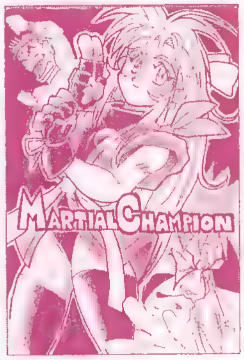
→（神奈川県　ざんく君）★陰の女は、夜に映える。



↑（埼玉県　真田睦月君）★コナミはシャドーグラフィックが好きとみえるの。



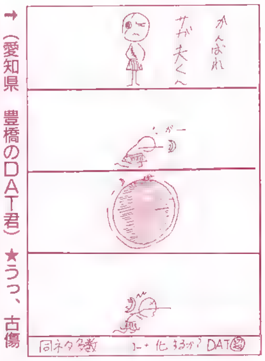
←（愛知県　UNDER・TAKER君）★このヒト、足の筋肉のハリがすごいんですけど。
次回はパニッシャーアイランドの予定でーす。乞う期待！（ウソ）



→（大阪府　よしかわりょお君）★実は抜け忍でござるのよー。

↓（東京都　いいづき・かなう君）☆求めよ、心の黄金剣。





→（愛知県　豊橋のDAT君）★うっ、古傷をほじくり返してしまったよーな気が。



→（新潟県　若い力任せ君）★マシンである前に人間なのだ～。



→（静岡県　大仏和尚君）★コイン投入後3秒でエンディングかっー



→（埼玉県　はんにばる君）★大体、16世紀の忍者が「ダブル烈光斬！」なんて叫ぶのだろうか？



→（千葉県　A君）★ペルソナ一家に明日はあるのかー。



→（愛知県　かきのたね君）★ムツゴロウさんにアンヌムツベを食らっちゃうぞ（想像しよう）。

あうっ！スペース狭いっス　お手軽クリティカル

☆ダークエッジをやってくれ、皆の者。あのゲームは埋もれさすにはあまりに惜しいゲーム。全く斬新でしかもハイセンス（死語）なゲームだ。近ごろどこのゲーセンでも消えつつある。

少しだけ　必殺技コマンドはムズいが、まぁ慣れればなんとかなるもんよ。

時代は3Dを望んでいる！

「命ある限り戦え！」「100%の俺で戦ってやろう」「俺が法律だ」の3つを頭において戦ってくれたまえ。勝つのだぁ。

（京都府　みすりるれんれん君）

☆なぜかこのコーナーあてのゲームはダークエッジが多いんだよね。3カ月連続出場だし。密かに愛されとるなあ。

☆ネオジオの格闘（?）ゲーム「サムライスピリッツ」。システム的には怒りゲージこそあれ従来の格闘ゲームと大差なく難易度も高い。ゲーム性は僕個人としてはそれほど好きではないのだが、このゲームの持つ世界観には大いに魅かれるものがある。

サムライスピリッツの世界は今までの格闘ゲームのような甘い世界ではない。まさに「敗北＝死」の世界なのだ。

その世界に足を踏み入れた者はたとえ女性であろうと容赦なし。やはり格闘ゲームたるものこうでなくっちゃいかんよ。

（群馬県　結城　洸君）

★カ○イの剣＋魔界○生の薫りを漂わせつつ、近年稀に見る独特の世界観を持ってるこのゲーム、日本人ならやるしかないでござるな。ニンニン。



↑（神奈川県　ロデム君）★あう、何だかな～。

早速おわびですー（平伏）
8月号アイランド大芸道のタイトル下のハガキの住所氏名が抜けておりました。許してくれい埼玉県一君。
今後気をつけますマジで。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
締め切りなし→③

売ります

●ゲーム関係のテレカ（未使用・非売品有り）を適価で、62円切手同封で連絡を。③（〒042北海道函館市西旭岡町2－3－8　山田真也）

●月刊コンプティーク85年7月号～89年9月号及び月刊テクノポリス89年3月号～92年12月号（美品・付録有り）を適価で、62円切手同封でご連絡を。③（〒355－01埼玉県比企郡吉見町上銀谷81－2　井上政広）

●ゲーム雑誌、付録、パンフ、CDなど売ります。リストを送りますので62円切手同封でお願いします。③（〒073北海道滝川市西町6－5－14　宮治理陽）

●ゲーメストNo.2～71、73～90をまとめて5千円で、送料そちら持ち。W葉書で③（〒317茨城県日立市宮田町3－5－19　根本達也）

クレーンゲーム特集

●クレーンゲームの人形を売ります。まずは62円切手同封でご連絡を。③（〒324－06栃木県那須郡馬頭町大字馬頭55　鈴木幸生）（〒421－21静岡市安倍口団地5－39－17　漆畑仁）（〒745山口県徳山市西一ノ井手5600－12　田中浩太）（〒663兵庫県西宮市小松南町1－4－3　坂田好彦）（〒275千葉県習志野市屋敷2－11－13－101　藤島淳）

買います

●アーケード版「ドルアーガの塔」のポスターを5千円くらいで譲ってください。美品希望、送料こちら持ち。W葉書で。③（〒277千葉県柏市光ヶ丘団地39－398　斉藤佳奈）

●セガSC－3000、SG－1000、マークIII、マスターシステムのゲームソフトを買います。希望価格明記の上W葉書で。③（〒919－13福井県三方郡三方町佐古10－7－1　吉田勝）

●テクノソフトのオリジナルCD（限定発売のモノ）サンダーフォースIII、エレメンタルマスター、サンダーフォースIVをそれぞれ適価で。希望価格明記の上W葉書で。③（〒246横浜市瀬谷区相沢7－50－3　矢島方CD係）

●ナムコビデオゲームミュージックライブラリーVOL・1forX68を8千円で、「パックマニア」forX68（5HD）を1万2千円で。送料込み、W葉書で。③（〒408－03山梨県北巨摩郡武川村上三吹345　興石学）

●セガマークIIIのスペースハリアーを5千円で（箱・説明書付きなら500円プラス）。W葉書で。②（〒747山口県防府市大字田島4　島田智仁）

交換・その他

●ストIIが大好き、特にSFC版ストII（ターボ）の対戦相手がいなくて張り合いがないとぼやいている方、ご連絡ください。③（〒343埼玉県越谷市大竹78－4　島田智仁）

●私のメガドラ2＋ぷよぷよ＋ストIIぬいぐるみ6体＋餓狼2カードダスをあなたのPCエンジンDUO（R）と交換してください。①（〒019－07秋田県平鹿郡増田町関ノ口130　高山恵）

●私の「ギャルズアイランド1」美品と、あなたの「ワルキューレの伝説」のポスター（美品に限る）を交換してください。W葉書で。③（〒300－15茨城県北相馬郡室岡町光ハイツ2－311　石野卓球）

文通特集

●ストIIや餓狼2、WH2などの好きな方！文通しましょう。③（〒849－01佐賀県三養基郡中原町姫方1021－5　浅田かおり）（〒370群馬県高崎市城山町1－4－1FS86　船橋直樹）（〒432－14静岡県引佐郡三ケ日町三ケ日732　中島信博）（〒593大阪府堺市原田31佐田みさと）（〒341埼玉県三郷市戸ケ崎3－327－1原ロコーポ105号泉浩二）（〒509－54岐阜県土岐市駄知町1255－25　若尾紀章）

担当より…

今回は、よりたくさんのハガキが届いたためUFOキャッチャー人形と文通希望について特集を組みました。

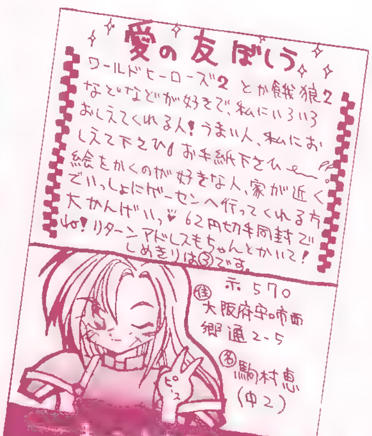



和歌山県　西口昌克君

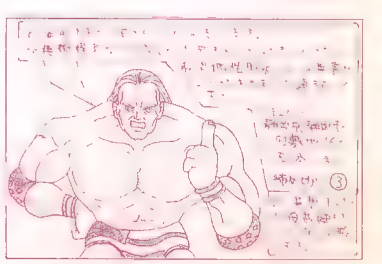


お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎月10日前後まででーす。イラストを封書で送るときには一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数をかいてもらえるとうれしかー。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！　さあ、ハガキを送るは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1－11－4　新声社ゲーメストアイランド係







サムライスピリッツ 第2部 対戦攻略(後編)

対戦 服部半蔵・ガルフォード

闇に滅してクックック

キャンセル技としゃがみ大斬りでリーチの短さをカバーせよ!

担当 C・LAN



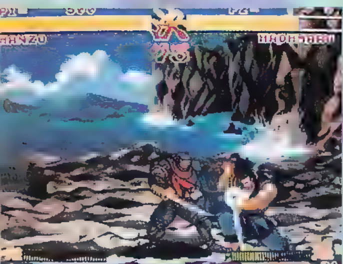
常に中斬り、しゃがみ大斬りを狙っていくのだ!

半蔵、ガルフォードに限らず、対戦の基本は、リーチのある小技や飛び道具で常に牽制しつつ、スキあらば跳び込みやしゃがみ大斬りを狙っていくというものである。

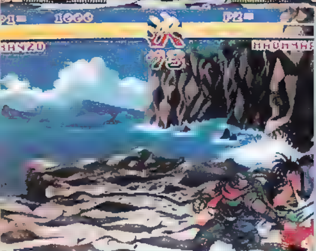
半蔵、ガルフォードは立ち小、中の斬りが比較的リーチがあるので、これらの技を常に間合いを測って狙おう。ただし、ただ適当に出すのではなく、相手の突きなどがスカったら、少し踏み込んで出し、出鼻をくじくようにする。12キャラ中、この2人はリーチは決して長くはないので、超気合を入れて斬り合いに臨もう。覇王丸、右京、狂死郎、幻庵、十兵衛、シャルロットと、突きの長い強敵は数多い。いくら地上での斬り合いに慣れても、これらのキャラにはただ斬り合っているだけでは負けてしまうだろう。

ここでしゃがみ大斬りが重要な技となる。この技は、出るのが早く、かつ当たれば大ダメージを与えることができるので、相手にプレッシャーをかける意味でも大切な技である。

このほかに、立ち小、中キック(相手の剣の出かかりを止めることができる)や、ダッシュなども組み入れよう。



起き上がりに小技でカンカン…。



ぶさスバアッ!!気持ちいい—。この技は常に狙っていこう。

飛び道具はただ撃つな!残像、キャンセルを使うべし!

地上戦では、飛び道具の使い方も重要だ。

半蔵の烈風手裏剣、忍法爆炎龍は、ともに使える技である。手裏剣はモーションが小斬りとほとんど同じなので、至近距離での使用が効果的。

爆炎龍は、出るまでのスキが多少あるものの、出たあとの硬直が小さいので、跳ばれても対空技が間に合うことが多い。この爆炎龍の存在が、半蔵とガルフォードの優劣を生み出している。

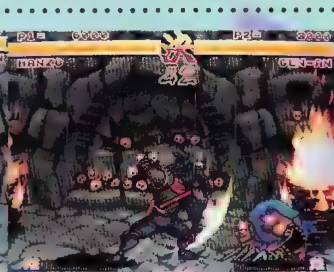
反してガルフォードは、プラズマブレード、犬ともにモーションが大きいので、反応されやすい。だが、プラズマブレードは出たあとのスキは意外に少ないため、使えない技というわけではない。しかし結局反応されるのが早いので、やはり乱用は禁物。

これらの飛び道具を出す場合、有効なのがキャンセル、残像から出すというもの。

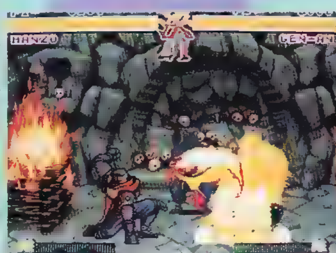
キャンセルは、当たらなくてはかからない(ガードされるとはじかれる)ことに注意。かけようと思ったときはガードされることも考えてコマンドを入力しよう。

残像というのは、技の当たらない間合いでキャンセルをかけることである。これで飛び道具のタイミングを、少しゴマかすことができる。接近戦で意外と効果的だ。

キャンセルさせる通常技は、小、中の斬りがいいだろう。



幻庵「ん?スカったのケ。どーれ突いてみるかい」



幻庵「ひぎゃあ〜!!」手裏剣は一緒に切られてしまうこともあり。

応用的な使い方として、相手がピヨったときの連続技、「ジャンプ大斬り→立ち大斬り(斬り降ろし)」を使う際に、スカることがあるので、立ち大斬りにキャンセルをかけておく。こうすれば大斬りのスキに反撃を受けることはなくなるぞ。

対空兵器を使い分けろ!

半蔵、ガルフォードの対空兵器は、まず立ち大蹴りが思い浮かぶが、この技とて絶対ではない。シャルロットの大斬りのように、下方向に強い技には余裕で負けてしまう。それに、状況的にこの技が出せる間合いにはなかなかならない。

そこで、ジャンプ中斬りとしゃがみ大斬りを使い分けることをお薦めする。まず相手が跳んだらジャンプ中斬りを狙ってみる。これで返されると、相手はそれを警戒し、上のほうで技を出したくなる。そこで今度はしゃがみ大斬りでブサアッと切る。こんな感じでこの2つを使い分ければ、跳びモードに入ったシャルロットも怖くない(でも怖いけど)。



こう返せば打点を高くしたくなるというもの。



しかし今度はこれだ!!クックック愚か者め。

なお、王虎のジャンプ攻撃は、間合いを合わせれば100%しゃがみ大斬りで返せるぞ。また、狂死郎の血煙曲輪は、回転の中心を狙えば立ち大蹴り、しゃがみ大斬りのどちらでも返せる。覚えておこう。

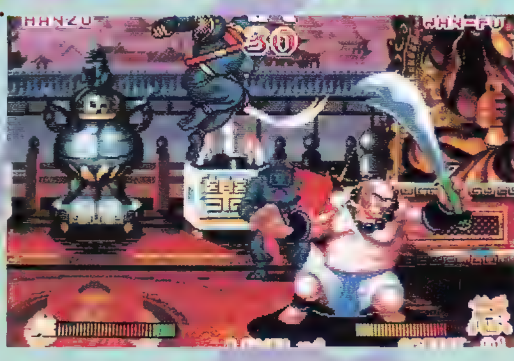
覚えるべし!!ワンポイントテクニック

「覇王丸、忍者相手にピヨったらうつせみ地斬を出す」

二段攻撃を狙う相手に有効。とはいえ、うつせみはガードされる場合が多いので単なる悪あがき?八相発破にはよい。

「逃げ小斬りを使う」

アースクェイク、王虎、タムタムには、しゃがみガードの状態に逃げ小斬りが入る。



起き上がりなどに効果的、逃げ小斬り。

以上のことを踏まえつつ、モズ落としなども狙っていこう。なお、ガルフォードのストライクヘッズは、もず落とよりなぜか減らない。

キャンセル手裏剣はよく影分身になってしまいやすいことにも注意して、何とかみんな半ガルコンビを最強キャラにしてほしい(ムリか?)。

対戦 千両 狂死郎

技の使いどころを見極めよ！

己を知れば、百戦危うからず!?

担当:TKO

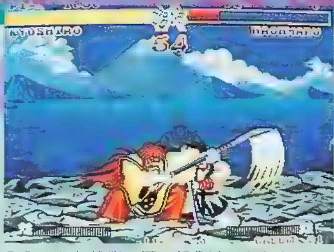


長刀による攻撃はリーチも長く、必殺技も利用価値の高いものが揃っている。狂死郎はこれだけの長所を持っている。しかし、その特性を理解していなければ、長所は一転して短所となり自分に跳ね返ってくる。まずは、そのあたりを理解していこう。

間合いが命の地上戦

狂死郎の足は遅い。しかし、その足の遅さをカバーして余りあるのが、手に持った長刀のリーチの長さだ。特に立ち中斬りは、速さ&リーチの面でバランスが良く、これで相手をチクチクと攻めたてていくのが基本だ。

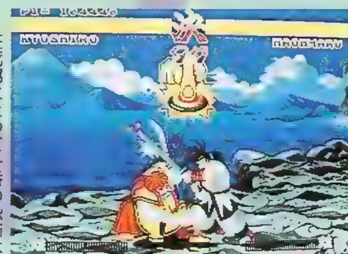
しゃがみ大斬りも、リーチと威力の点では申し分ない。本当はこちらを主軸に攻撃したいところだが、出したあとの隙が大きい。ギリギリで当たるかな?という距離で中斬りと使い分けよう。対シャルロット戦などでは、特に有効だ。



うえーんな状態。柄の部分はこのとおりスカスカ。

実に使えるこれら長刀の攻撃なのだが、二つ難点がある。一つは、長刀の攻撃速度が若干遅いことだ。リーチを有効に使うことでカバーはできるが、気になる点ではある。

もう一つは、刃から内側に向かって、攻撃判定がまったくないことだ。懐に跳び込まれた場合、何の役にも立たない。立ち小斬りで対抗してもいいが、狂死郎の攻撃は、大部分が長刀に依存している。鍔競り合いになって武器を飛ばされることも十分考えられ、その場合のリスクは大きい。



狂死郎にとって一番の恐怖は、実は鍔競り合いだ！

よって最初に浮かぶ方法は「投げ」なのだが、他の格闘ゲームと違い、侍スピリッツにおいては投げが入りにくく、確実に返せるとは限らない。

そこで俄然頼りになるのが小足払いだ。連射および出るのが速く、相手に2〜3発当ててからしゃがみ小斬りをガードさせれば、強引に自分の間合いに戻すことができる。接近戦はこれで対処しよう。

血煙曲輪を過信するな!

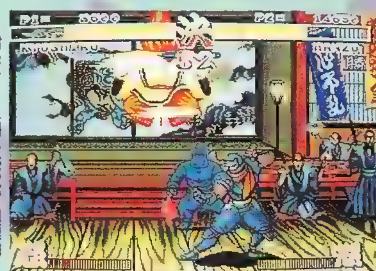
対CPU戦では無敵の血煙曲輪。だが対戦においては、多少使える程度の必殺技にすぎない。それなりに返し技が存在する以上、乱用は自分の首を絞めることに等しい。

ここは一つ、ジャンプ大斬りと併用しよう。ジャンプ大斬りは下方に対して絶対的な強さを持ち、リーチ、威力、どちらも申し分ない。

対戦では、ジャンプ大斬りのほうが有効。



対戦ではジャンプ大斬りのほうが有効だが、攻撃の出る時間が遅い。対忍者戦などでは特に影響が大きく、先読みやキック系をからめた柔軟な攻撃が必要。



対CPUと同じ感覚で血煙曲輪を出してしまうと…

血煙曲輪と使い分けられるだけでも、対戦相手は対処に困惑するだろう。

使い分けにあたり注意したい点は、ジャンプしてからABボタンを押す前に一度でもレバーを下にいれてしまうと、大斬りが出ずに血煙曲輪が出てしまう点だ。

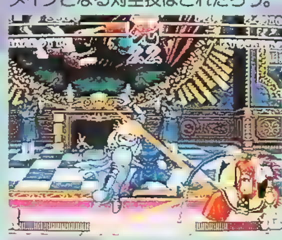
これでは肝心の使い分けができない。狂死郎を使い慣れると、無意識にレバーを下に入れている場合が多い。回避方法としてジャンプ中斬りで代用してもいいが、当たり判定で大斬りに及ばず、特に地上の相手に対しては不十分だ。この使い分けしだいで、勝率はかなり変わってくる。狂死郎使いの必須項目と言える。



ね、こんな感じで返されちゃうんですよ。

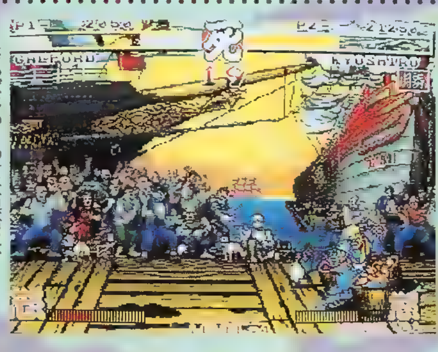
回転曲舞は、出かかりの弱さを除けば、ほぼ無敵の対空技だ。それが間に合わないときは、跳尾獅子が超有効。小で、引きつけて出すのがコツ。ガードされても間合いが離せて一石二鳥だ。火炎曲舞も十分対空に使える。小中大と技の出ている時間の差が極端なので、フェイントを混じえて効果的に使おう。

メインとなる対空技はこれだろう。



必殺技の応用

回転曲舞の特別な使い方として、画面端に追いつめられたときに大で出せば、反対側に逃げきれるだけの移動量がある。覚えておくと、とっさの際に役立つぞ。



さらばじゃーってな具合に、追いつめられて逃げるの図。

火炎曲舞と跳尾獅子は、当てるだけではなく、相手の起き上がりに削りで使うといい。

特に大で削った場合、中斬りのダメージに匹敵することもある。あと一撃で終わり、というときに使うと効果大。

難点は、技が終わった直後の隙に反撃が入る点だろう。跳尾獅子なら回避できる場合も多いが、火炎曲舞の強などで削って相手が生きていた場合、確実に報復される。

それが嫌なら、小で削れば報復を避けられる。

最後にワンポイント。跳尾獅子は技の戻り際を斬ることができるし、小の火炎曲舞は、相手の足払いなどに負ける(中、大なら勝てる)。

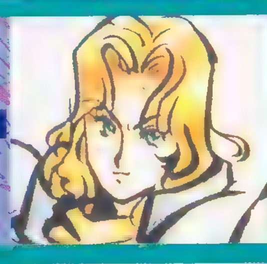
どちらも乱発は禁物、ということだ。

必殺技?なにそれ?通常技で十分よ!

対戦 シャルロット

ツンツンツンツン…デビルへの道。

担当:MOMO



突いて突いて、突きまくる 基本は突きだ!

シャルロットの基本となる攻撃は、リーチのある立ち小、中斬りだ。出るスピードも速いので、中間距離での斬りあい（突きあい?）では負けることはないだろう。

この突きで相手を端まで追い込み、ジャンプ攻撃と投げで一気に叩き込むのがシャルロットの基本戦法となる。

ここまでの過程を順に説明していこう。

自分のリーチを覚えれば怖いものなし。間合いの取り方&攻め方

まずシャルロットの取る間合いというのは、自分の剣の先がギリギリ当たるくらいがよい。これに、相手のリーチを考慮し、その前後をウロウロする。

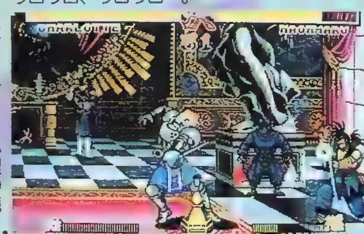
このゲームの対戦（対戦ゲーム全般にいえることだが）では、相手の攻撃をガードすると反撃したくなるものである。この心理とシャルロットの攻撃の速さ、リーチの長さを利用した戦法がメイン攻撃になるだろう。

まず、前に説明した間合いで小斬りの攻撃を一発。ガードされてもかまわない。前の心理を考えると、相手はたいてい反撃にくるだろう。

しかし、相手はシャルロットの小斬りをガードしているので、攻撃の射程外となっている（ガードまたは当たると間合いが開くため）。

これがわからず、反撃してくる相手には、一歩踏み込んで中斬りで攻撃する。

自分の間合いがわかっている相手で一歩前に出てくるようならば、もう一度小斬りを出すか、相手に合わせて後ろに下がろう。



このぐらいの間合いで相手の攻撃を誘う。ウロウロ、ウロウロ…。

こうなると、もう心理の読みあいになってしまうので深く書けないが、色々と手はある。しゃがみ斬りや足払いを変則的に出せば、相手にとってはかなり嫌なものだろう。

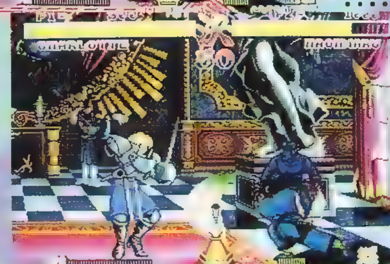
ちなみに、足払いは中か大がいいだろう。どちらも当たると転んでしまうのが強い。中は出るのが速いが、大にくらべ、リーチが多少短い。それでも、かなり長いほうだ。

とにかく、相手を端に追い込みたいので、相手が下がったら前進。前に出てくるようならば攻撃を出して止める。なるべく前に出さないように、こまめに攻撃を出してプレッシャーを与えよう。

しかし、注意してほしいことがある。いくら攻撃の速いシャルロットでも、無駄な空振りだけは避けよう。相手もその隙をついて攻撃してくるのを忘れないように。

上空からの攻撃にも強い!対空兵器

当然、上から反撃されることもある。そんなときこそ、対空兵器を覚えていてほしい。



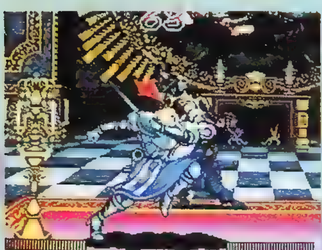
おらーーと攻撃してきた隙に反撃しよう。

パワーグラデーションなどは一見対空兵器に見えるが、あまり強くない。かなりの先読みで出すか、ジャンプの大きい相手（ガルフォードやナコルル）に上のほうで当てるしかない。ひきつけて当てようとすると、負けることがあるうえに、当たってもダメージが小さいので、あまり使えない。

よく使われている対空に大斬り攻撃がある。立ち、しゃがみ、どちらも対空兵器としてはつよいが、当たってもダメージが小さいのだ。しかも時々負ける。

強力な対空兵器に、立ちキックがある。小でも中でも、大でもいい。

これでほぼ、全キャラクターの上からの攻撃に一方的に負けることはない。悪くても相打ちですむ。しかも（小はともかく）ダメージも大きい。



超対空兵器。お手軽で強力な技だ。

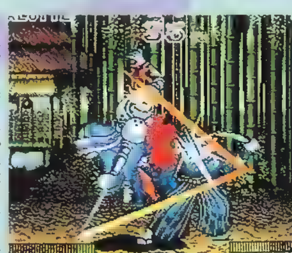
このように対空として出すなら大がいいだろう。小や中のほうが出るのが速いが、大でもさほどかわらない上に、当たると相手が転んでくれるのが強い。

これで上からの攻撃に対しても、ほとんど無敵となった。

端に追い込んだら、一気に攻めろ!

こうなると、もうシャルロットの間合いになる。相手は下がることができないので、ガンガン攻めよう。

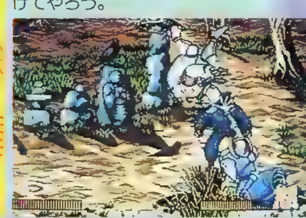
横から攻めるばかりではなく、上からも攻めてみよう。ジャンプで跳び込むならば、大斬りがいいだろう。



強力なジャンプ大斬り。2発入ることもある。さらに、めくりも簡単にできる。

ジャンプ大斬りは全キャラクターの中でも強い部類に入る。攻撃の判定の広さが非常に大きいのだ。しかも、シャルロットのジャンプは低いので、返すのはまずムリだろう。忍者などを端に追い込んだら、これだけで攻めてもいいぞ。

これだけ嫌な攻撃を繰り返していると、相手は防御に回りがちになる。こうなったらジャンプ攻撃からの投げや、スカしからの投げを狙ってもいいだろう。



ガードばかりしている相手は、時々投げてやろう。

シャルロットの弱点…近づかれるな!

とにかくシャルロットで闘うならば、相手を近づかせてはならない。接近戦になると（少しでも間合いが縮まると）リーチの短い攻撃しか出なくなるので注意してほしい。

そのほかに…

最後に嫌な敵、アースクエイクに対しての強力な技がある。



ジャンプして、すぐ出せば当たる。これに足払いをまぜると、もっといい。

それは、逃げジャンプ大斬りである。大斬りを上りで出せば、しゃがんでいるアースクエイクに当たる。ぜひ覚えて街の待ちアースクエイクを倒してくれ。

攻めて攻めて攻めまくれ!

対戦 柳生十兵衛

足技を駆使して戦おう

担当:石井ぜんじ



十兵衛は攻めキャラで、地上戦、飛び道具、跳び込みといろいろな方法で敵にどんどんプレッシャーをかけていける。対空兵器が弱いためアースクェイクをはじめ敵は多いが、攻め方が多いので待ちプレイを崩しやすい。それぞれの攻め方を理解して多彩な技で攻めまくろう。

基本はしゃがみ中突き

地上戦で最もリーチがあるのがしゃがみ中突きだ。リーチがあるうえに出るスピードも速いので、地上戦ではメインに使っていくことになる。相手の隙をついて中突きを伸ばしながら、徐々に相手を端に追いこんでいこう。



しゃがみ中突きをメインに闘うが、シャルロット、幻庵などに突き負けるのがつらい。

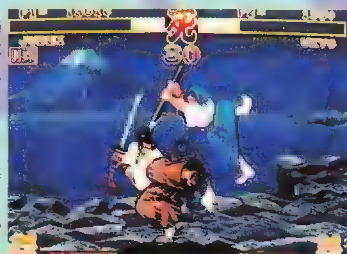
しゃがみ中突きに混ぜていきたいが、喝咄水月刀である。水月刀は出るのが速く、アンヌムツベなども止められる強力な飛び道具だ。

水月刀を出すときは、しゃがみ中突きにキャンセルをかけて出したり、比較的近距離で読まれないように出そう。中間距離でうかつに使うととびこまれ、一気にピンチになってしまう。

剣だけじゃない!足技が強いぞ!

柳生十兵衛を使う時に見落としてはいけないのが足技である。足払は全キャラ中最も使えると言っても過言ではない。足払を使うと、ぐっと動きが柳生らしくなるぞ。

しゃがみ中突きの間合より接近した場合は、小足払いと中足払いが有効だ。小足払いはとても出るのが速く、一発決まれば連続して決まることが多い。投げ封じにも使える。空中でもつれたりして、敵と密着した場合は条件反射的に出せるようにしよう。



相手がめくるようにジャンプしてきたら立ち大キックで返す。

中足払いは小足払いよりリーチがあり、相手を転ばせることができる。しゃがみ中突きを出すには近すぎる間合では、出るのが速い中足払いを狙おう。小足払いを1～2回ガードさせて離れた場合は、中足払いの間合だ。

立ちで小・中キックを出すとローキックとなり、立ったまま下段ガードさせる攻撃をすることができる。小・中足払いより出るのは弱干遅いが、歩きながらカッカツ相手を押していくことができる。投げと見せかけて足元を攻める場合に有効だ。

これらの足技は、ジャンプ中キックなどで跳びこみ、ガードさせてから真価を発揮する。ジャンプで近づいて、中足払いを基本にカツカツねちっこく攻め続けていこう。

その他、立ち大キックが意外なところで使える。右京、王虎などがめくり攻撃をしてきたとき、対空兵器として使えるのだ。当たり判定が移動するため、めくり蹴りが空振りして大蹴りが当てられる。

とびこんで一気に攻めろ!

十兵衛は、ジャンプからの攻撃が非常に強い。短く、鋭いジャンプで相手をかく乱していこう。

とびこむときは、主にジャンプ小・中キックを使う。キック系は空中戦では強く、対空技にも一方的に負けることは少ない。そして、跳び蹴りを当てたら中足払いで確実に二段攻撃が決まる。場合によっては、ジャンプ中キック、立ち大斬りの3段攻撃が決まることもある。

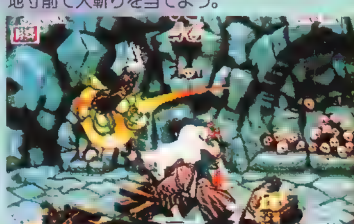
ジャンプ中キックはめくることができる。さらに中足払いで2段攻だ。



また、ジャンプ中キックはいわゆるめくりで使うことができる。相手の起き上がりに小足払いを2発当てて、すぐジャンプしてめくり蹴りなんてことも可能だ。

遠き離れた空中戦では、ジャンプ中・大斬りが強い。リーチが長く、相手がとびこんできたときの対空兵器としても使える。遠くから跳ばれたら垂直ジャンプ大斬りで、近くならくぐって着地寸前で立ち大斬りを決めれば対空兵器の少ない点を補える。しかし、ジャンプ中・大斬りは遠距離用なので、中に入られると当たらない。注意して使おう。

近くでジャンプされたら、くぐって着地寸前で大斬りを当てよう。



垂直ジャンプ中・大斬りが、遠くでとばれたときの対空技。





うつせみ天舞をガードしたら、確実にジャンプ大斬りがHIT!

そのほかの技の活用法

八相発破はうかつに出すと危険だが、いったん決まると絶対な威力を発揮する。相手が気絶したら、ジャンプ中に剣ボタン連打で突っこみ八相発破を着地で当てよう。連続で決めれば5分の4ゲージ一気に体力を減らせることすらある。

二ッ角羅刀は、通常戦では落下の隙があるので使えない。しかし、相手の体力がわずかだと、削り技としてかなりの脅威となる。通常のダッシュからの攻めと併用して、とどめの一撃に華麗に決めたいところだ。



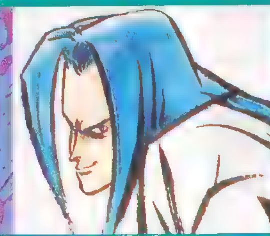
二ッ角羅力はひきつけて出せば対空技にもなる。あとで反撃をくらうけど。

"三択攻撃"で対戦相手を混乱させろ!!

対戦 橘 右京

昇りつばめ返しで勝利をつかめ!!

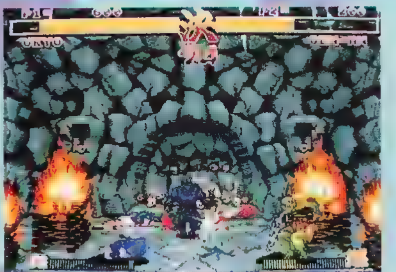
担当:FRS-N.O



右京は、攻撃のリーチや威力では並の部類に入る。
そのため、これといって有利に闘えるキャラは少ないが、その分を秘剣・つばめ返しで補って闘うことになる。
そのつばめ返し、使い方によって実にトリッキーな技に大変身する。
それでは基本からみてみよう。

基本はしゃがみ小斬り

右京のしゃがみ小斬りは、敵の動きを封じたり、機先を制することに使える。
また、これに遠間からのしゃがみ中斬りや立ち中斬りも混じえると、見た目のリーチが似てるだけに使いやすい。
そして、敵が跳んでくるときに使う対空兵器は、大きく分けて2種類。
まず、立ちの大斬りとしゃがみの大蹴り。大蹴りのほうは、敵の跳びこみが浅いときに使える。ただし、右京自体と刀の間に跳びこまれると、スカされてしまう。
こういうときにはしゃがみの大蹴りを使う。この技は見た目と違い超強力。しかし、欠点は攻撃力の弱さ。



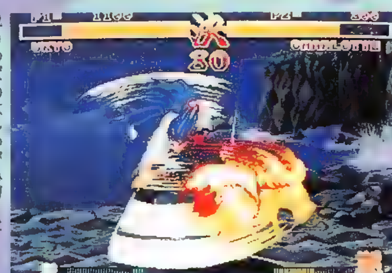
相手が技を出そうとしたときによく引っかかる、しゃがみ小斬り。



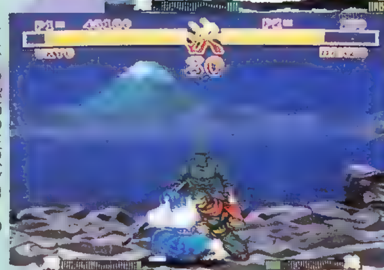
地味だが、実は超強力なしゃがみ大蹴り。

つばめ返しを極めろ

秘剣・つばめ返しは右京の強さを左右する技だ。
この技は、一応ジャンプ中にコマンド入力することになっているが、実は地上にいてコマンド入力→跳びたい方向へ跳んですぐにボタンを押してやれば、昇りつばめ返しを出すことができる。この方法でやれば、ジャンプ直後に技を出すことができるので覚えておいてほしい。
この応用として、地上でコマンド入力しておいてすぐにバックダッシュ＋ボタンで地上つばめも可(超激ムズ)。
このほか、ジャンプ攻撃について触れておくとジャンプ大斬り&大蹴りが強い。大斬りはそのへんの対空兵器に負けないし、大蹴りは2段攻撃になっている。
強力な対空兵器を持つ相手には素直につばめ返しがいい。
しかし、つばめ返しを狙うと、幻庵みたいなジャンプが異常に早いキャラは、こちらのジャンプを見てから跳んで迎撃が間に合ってしまう。
こういうときには、昇りでコマンドだけ入れといて、技を出さずに跳ぶ。相手のジャンプを確認したらボタンを押せばいいし、地上に相手がまだいるようなら、あらためてコマンドを入れなおして(昇りのコマンドはすでにボタンの入力待ち時間が切れている)落下でつばめ返しを出せばいい。
さて、相手を転ばせたときに有効なのが三択攻撃だ。
なんだ、それ?という人のために説明すると、相手の起き上がりにしゃがみ小蹴りをガードさせて…
①足払い
②昇りつばめ返し
③投げ
のどれかを行う。足払いを防ぐにはしゃがみガードしなければならないし、しゃがみガードだと昇りつばめ返しがガードできないし、ガードを考えすぎていると投げられてしまう。さらに、前述のしゃがみ小蹴りの回数を加減させた日にゃ、もう…って感じ。
この三択攻撃もかなり相手にとっては嫌だろうが、アースクェイクなど、バックジャンプつばめ返しばっかりやられても対応がつらいものだ。
右京は、つばめ返しの使い方次第で強くも弱くもなる。この技を極めれば、右京はもう半分使いこなしたようなものだ。つばめ返しを自由自在に使いこなせるように練習しよう。



昇りつばめはしゃがみガードできない。



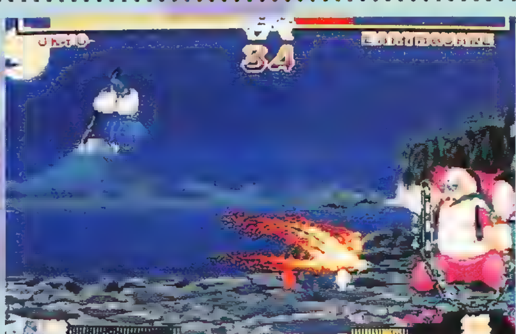
ここから恐怖の三択ショーの始まり始まり。

その他、知ってると得するエトセトラ

●つばめ返しをめくりで出す場合は、コマンドをどっち向きに入力するか知ってるかな?これは、自分の向いてる方向でOKだ。上記の三択攻撃に、このめくりつばめを入れて四択にしてもいいだろう。
●威力の大きい連続技は?
相手が画面端ならば**ジャンプ大斬り→立ち大斬りキャンセル大ささめ雪。**2発目の立ち大斬りは、一撃目のときにささめ雪のコマンドを入れて二撃目にキャンセルをかける。
ジャンプ大斬りは、かわりに大蹴りでもいいが、この場合は二発目から入ろう。



起き上がりにガードしかしないような相手は投げてしまえ。



アースクェイクには、小、中、大のバックジャンプつばめ返しが有効。これで全キャラの鬼門アースクェイクは怖くない(と思う)。

100号記念特別企画

バックナンバーを手に入れろ!!

ついにゲーメストも100号目を迎えたのだ。'86年５月号を創刊してから、いろいろあったけど、読者の期待に応えつつがんばってきた。さて、そこで100冊を全部振り返ってみようかとも思ったのだが、手に入らないものが多い。買えない号を細かく紹介しても、みんなの不満が高まっちゃうから、今、手に入るものをドーンと紹介しよう。君は何冊持っているかな?また、バックナンバーに何が載っているか知りたかった君、これを読んで、スグに本屋さんに注文だ！



No.39（'89年12月号）500円
AMショー'89
攻略：ダライアスⅡ、エリア88、ファイネストアワー、ヴォルフィード、他
紹介：グラディウスⅢ、バーニングフォース、1941、メガブラスト、クォース、他



No.38（'89年11月号）500円
ダライアスⅡ
攻略：エリア88、スーパーモナコGP、フラッシュポイント、キューブリック、他
紹介：S.C.I.、アクアジャック、チャンピオンレスラー、インセクターX、他



No.49（'90年９月号）500円
雷電
攻略：トライゴン、G-LOC、パロディウスだ！、T.M.N.T.、他
紹介：サンダーフォックス、ムーンウォーカー、ダークシール、ムスタング、他



No.48（'90年８月号）500円
パロディウスだ！
攻略：G-LOC、キャメルトライ、カダッシュ、コラムス、戦場の狼Ⅱ、他
紹介：チキチキボーイズ、T.M.N.T.、大工の源さん、トライゴン、他



No.47（'90年７月号）500円
パロディウスだ！
攻略：カダッシュ、WGP、コラムス、あしたのジョー、戦場の狼Ⅱ、他
紹介：T.M.N.T.、キャメルトライ、エア・インフェルノ、G-LOC、他



No.46（'90年６月号）500円
パロディウスだ！
攻略：グラディウスⅢ、ファイナルファイト、戦場の狼Ⅱ、カダッシュ、他
紹介：G-LOC、あしたのジョー、パロディウスだ！、スノーブラザーズ、他



No.44（'90年５月号）500円
AOUショー'90
攻略：ファイナルファイト、鮫！鮫！鮫！、1941、グラディウスⅢ、他
紹介：パロディウスだ！、WGP、G-LOC、戦場の狼Ⅱ、トライゴン、他



No.40（'90年１月号）500円
グラディウスⅢ
攻略：ダライアスⅡ、クォース、ゼロウィング、ミッドナイトレジスタンス、他
紹介：スーパーフォーミュラ、ファイナルファイト、鮫！鮫！鮫！、他



No.56（'91年４月号）500円
ストリートファイターⅡ(以後ストⅡ)
攻略：ドラゴンセイバー、剣豪、ニモ、パロディウスだ！
紹介：ガンフロンティア、出たな!!ツインビー、ラッドモビール、ASOⅡ、他



No.55（'91年３月号）500円
ドラゴンセイバー
攻略：パロディウスだ！、U.S.ネイビー、剣豪、GPライダー、バンクショット、他
紹介：ガンブンティア、スパイナルブレイカー、ABコップ、麻雀クエスト、他



No.54（'91年２月号）500円
ゲーメスト大賞
攻略：ドラゴンセイバー、U.S.ネイビー、バイブドリーム、サプライズアタック、他
紹介：スペースガン、マージャンクエスト、MJ-12、バンクショット、他



No.53（'91年１月号）500円
U.S.ネイビー
攻略：サプライズアタック、コラムスⅡ、バイブドリーム、マジックソード、他
紹介：ドラゴンセイバー、剣豪、サプライズアタック、シスコヒート、他



No.52（'90年12月号）500円
AMショー'90
攻略：マジックソード、ザ・スーパースパイ、バイブドリーム、ファイナルラップ２、他
紹介：R-360、U.S.ネイビー、ドランゴンセイバー、ミズバク大冒険、他



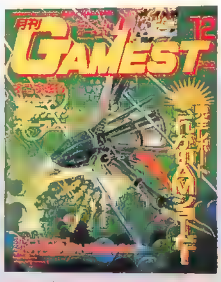
No.50（'90年10月号）500円
ダークシール
攻略：雷電、T.M.N.T.、エア・インフェルノ、ファイナルファイト、他
紹介：マジックソード、ムーンウォーカー、アウトゾーン、ファイナルラップス、他



No.76（'92年９月号）530円
ストリートファイターⅡダッシュ
攻略：アンダーカバーコップス、ウォリアーブレード、達人王、ガンホーキ、他
紹介：ゴールデンアックス、X-MEN、ワールドヒーローズ、他



No.69（'92年３月号）500円
ストリートファイターⅡダッシュ
攻略：キャプテンコマンドー、ハチャメチャファイター、サンダーブラスター、他
紹介：アラビアンファイト、餓狼伝説、ウルフファング、シュトラール、他



No.66（'91年12月号）500円
AMショー'91
攻略：ゼクセクス、キャプテンコマンドー、スターブレード、レゾン、他
紹介：メタルブラック、サンダーブラスター、アベンジャーズ、ソルバルウ、他



No.64（'91年10月号増刊）1000円[付録つき]増刊 ストリートファイターⅡ
攻略：キャラクター別対CPU戦、対戦
キャラクター紹介、開発裏話、エンディング集、アイランド、技全紹介、他



No.61（'91年８月号）500円
ストリートファイターⅡ
攻略：ヴィマナ、ウルトラマン、ラッドモビール、ニンジャキッズ、コットン、他
紹介：ゼクセクス、ワンダー３、ターボフォース、クロスブレイズ、他



No.57（'91年５月号）500円[付録つき] AOUショー'91
攻略：出たなツインビー、剣豪、雷牙、ガンフロンティア、ドラゴンセイバー、他
紹介：ストⅡ、コットン、ローリングサンダー２、ウルトラマン、他



No.83（'93年1月号）
ストリートファイターIIダッシュ
攻略：龍虎の拳、天地を喰らうII、R-TYPE LEO、富士山バスター、他
紹介：餓狼伝説2、カプコンワールド2、コズモギャング・ザ・パズル、他



No.82（'92年12月号）530円
ストリートファイターIIダッシュ
攻略：天地を喰らうII、龍虎の拳、ワールドヒーローズ、V.R.、ドギューン、他
紹介：R-TYPE LEO、富士山バスター、ダイエットゴーゴー、他



No.81（'92年11月号増刊）1200円［付録つき］増刊 1991オールカプコン
攻略：魔界村、闘いの挽歌、ブラックドラゴン、トップシークレット、ウイロー、他
紹介：バルガス〜キャプテンコマンドーまでのカプコンゲーム全作品



No.80（'92年11月号）530円［付録つき］
AMショー'92
攻略：ストIIダッシュ、マクロス、ワールドヒーローズ、達人王、V.R.、他
紹介：龍虎の拳、ドギューン、天地を喰らうII、F-1グランプリII、タオ体道、他



No.78（'92年10月号）530円
ストリートファイターIIダッシュ
攻略：達人王、アンダーカバーコップス、ワールドヒーローズ、バース、他
紹介：ドギューン、マクロス、ジンジンジップ、龍虎の拳、ビューポイント、他



No.77（'92年9月号増刊）1200円［付録つき］
増刊 ストリートファイターIIダッシュ
攻略：キャラクター別対CPU戦、対戦、連続技特集
人気作家によるイラストギャラリー、開発⑩話、ストII用語集、対戦の歴史、他



No.89（'93年4月号増刊）580円 増刊コミックゲーメストVol.2
新連載：ダークエッジ、ゲームパロディ4コマグランプリ、他
連載中：餓狼伝説2、アンダーカバーコップス、ワールドヒーローズ、コットン、他



No.88（'93年4月号）530円
餓狼伝説2
攻略：ストIIダッシュターボ、ガンネイル、グリッドシーカー、天地を喰らうII、他
紹介：ワールドヒーローズ2、ダークエッジ、V・V、ウルトラ闘魂伝説、他



No.87（'93年3月号増刊）1200円［付録つき］増刊 ギャルズアイランド2
人気女性キャラクターベスト30、ゲームギャルコレクション、着せかえ更衣室、女性キャラフルリスト、開発室インタビュー、アイランド、アダルティックゲームズ、他



No.86（'93年3月号）530円
餓狼伝説2
攻略：天地を喰らうII、グリッドシーカー、ドギューン、SDガンダム、他
紹介：ワールドヒーローズ2、ストIIダッシュターボ、フック、得点王、他



No.85（'93年2月号増刊）580円 増刊 コミックゲーメストVol.1
新連載：アンダーカバーコップス、餓狼伝説2、出たな！ツインビー、コットン、ワールドヒーローズ、スーパーリアル麻雀PIV、アクアリウム、なちゅらるアニマ、他



No.84（'93年2月号）550円［付録つき］第6回ゲーメスト大賞
攻略：天地を喰らうII、龍虎の拳、ドギューン、ストIIダッシュ、SDガンダム、他
紹介：ストIIダッシュターボ、グリッドシーカー、スーパーリアル麻雀PIV、他



No.95（'93年7月号増刊）980円 増刊 最新格闘ゲーム
攻略：ワールドヒーローズ2、ストIIダッシュターボ、マーシャルチャンピオン、他
紹介：機動戦士ガンダム、マッスルボマー、ファイアースープレックス、他



No.94（'93年7月号）530円
ワールドヒーローズ2
攻略：戦国エース、ファイターズヒストリー、ガイアポリス、キャディラックス、他
紹介：マクロスII、魔法大作戦、パニッシャー、アウトランナーズ、大王、他



No.93（'93年6月号増刊）580円 増刊 コミックゲーメストvol.3
新連載：キャプテンコマンドー、
読みきり：ムーンクレスタ、ぷよぷよ、はちゃめちゃファイター、他
連載中：餓狼伝説2、コットン、他



No.92（'93年6月号）530円
餓狼伝説2
攻略：ファイターズヒストリー、戦国エース、V・V、ストIIダッシュターボ、他
紹介：ワールドヒーローズ2、ガイアポリス、キャディラックス、ナックルヘッズ、他



No.91（'93年5月号増刊）1200円［付録つき］増刊 餓狼伝説2
攻略：キャラクター別対CPU戦、対戦
キャラクター紹介、全技集、設定資料集、データファイル、アイランド、他



No.90（'93年5月号）530円
AOUショー'93
攻略：餓狼伝説2、海底大戦争、サイバトラー、グリッドシーカー、ガンネイル、他
紹介：マッスルボマー、ダークエッジ、ガイアポリス、キャディラックス、他

本屋さんで手に入れろ!

さて、3年前くらいからのバックナンバーが残っているわけだけど、気に入った内容のものがあったかな？「今からグラIIIを極めようかな？」とか「基板買ったから昔の攻略が見たい！」なんて人もいるんじゃない？

では、ゲーメストバックナンバーの手っとり早い購入方法だ！

まずは、本誌135Pに掲載されている、バックナンバー常備店。ここに行けば、右記の本は全部置いてあるぞ。近くの本屋さんを探して行ってみよう。

そして㋖屋、当然ここにも置いてある。東京と大阪にあるぞ。くわしい場所は95Pを見てくれ。

そしてもう1つが、ゲーメストのとじ込みハガキの注文書に欲しい号を記入して、本屋さんに持っていく。どこの本屋さんでもOK。注文ということになるので、若干時間がかかるが、バックナンバーが置いてある本屋さんが近くにないときは安心だね。

これでキミもゲーメストのバックナンバーをそろえるのだ。



No.99（'93年9月号増刊）1200円［付録つき］増刊 ワールドヒーローズ2
攻略：キャラクター別対CPU戦、対戦、他
紹介：キャラクター設定、通常技・必殺技集、開発者インタビュー、アイランド、他



No.98（'93年9月号）550円［付録つき］ワールドヒーローズ2
攻略：サムライスピリッツ、マクロスII、マッスルボマー、アウトランナーズ、他
紹介：餓狼伝説スペシャル、エアーコンバット、ハイパーデュエル、他



No.97（'93年8月号増刊）580円 増刊 コミックゲーメストVol.4
読みきり：ソニックウイングス、メタルブラック、ガイアポリス、アウトランナーズ、他
連載中：餓狼伝説2、アンダーカバーコップス、ワールドヒーローズ2、他



No.96（'93年8月号）550円［付録つき］ワールドヒーローズ2
攻略：ガイアポリス、パニッシャー、魔法大作戦、海底大戦争、マクロスII、他
紹介：マッスルボマー、サムライスピリッツ、ハイパーデュエル、機動戦士ガンダム、他

テレカ全員

おかげ様で100号とあいなりました！ プレゼント大勝負!!

開発者の方々がこのために描き下ろしてくれたイラストを擁したこのテレカー
どーどーの応募者全員プレゼントだ！



❶アイレム（R-TYPEⅢ）



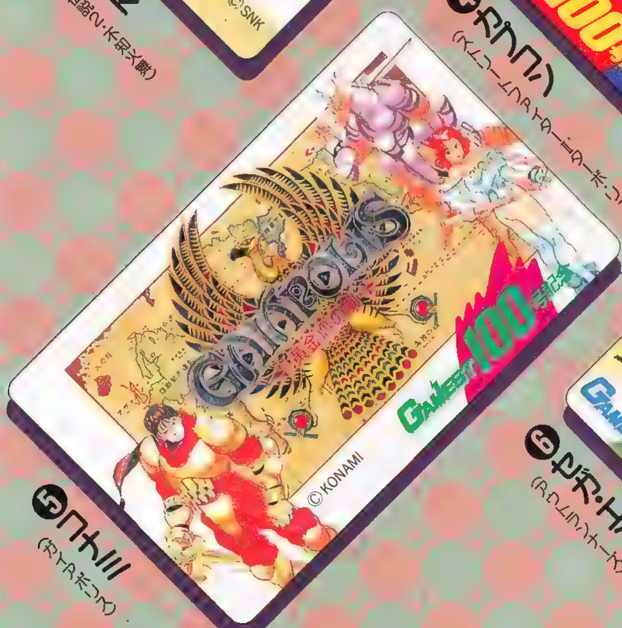
❷ADK（ワールドヒーローズ2・フウマ）



❸SNK（餓狼伝説2・不知火舞）



❹カプコン（ストリートファイターⅡターボ・リュウ）



❺コナミ（ガイアポリス）



❻セガ・エンタープライゼス（アウトランナーズ）

**どれでもいいぞ!
ひとつだけ選んでくれ!!**



❼タイトー
(スーパーチェイス)



❽データイースト
(ファイターズヒストリー)



❾東亜プラン
(ナックルバッシュ)



❿ナムコ
(サイバースレッド)



⓫バンプレスト



⓬ビデオシステム
(爆烈クラッシュレース)

応募の仕方・必要なもの

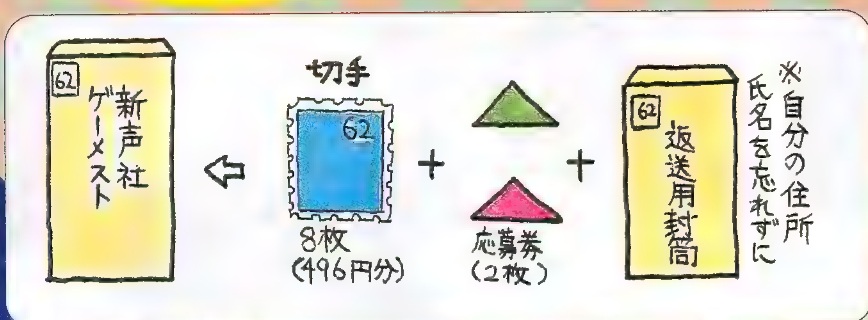
①応募券2枚を入手する
ゲーメスト9月号(7月30日発売)
ワールドヒーローズ2増刊号(8月19日発売)
ゲーメスト10月号(8月30日発売)
上記の3冊にはそれぞれ応募券がついています。
そのうちの2枚を切り取ってください。

②切手496円分(62円切手8枚)
テレカの発送手数料です。

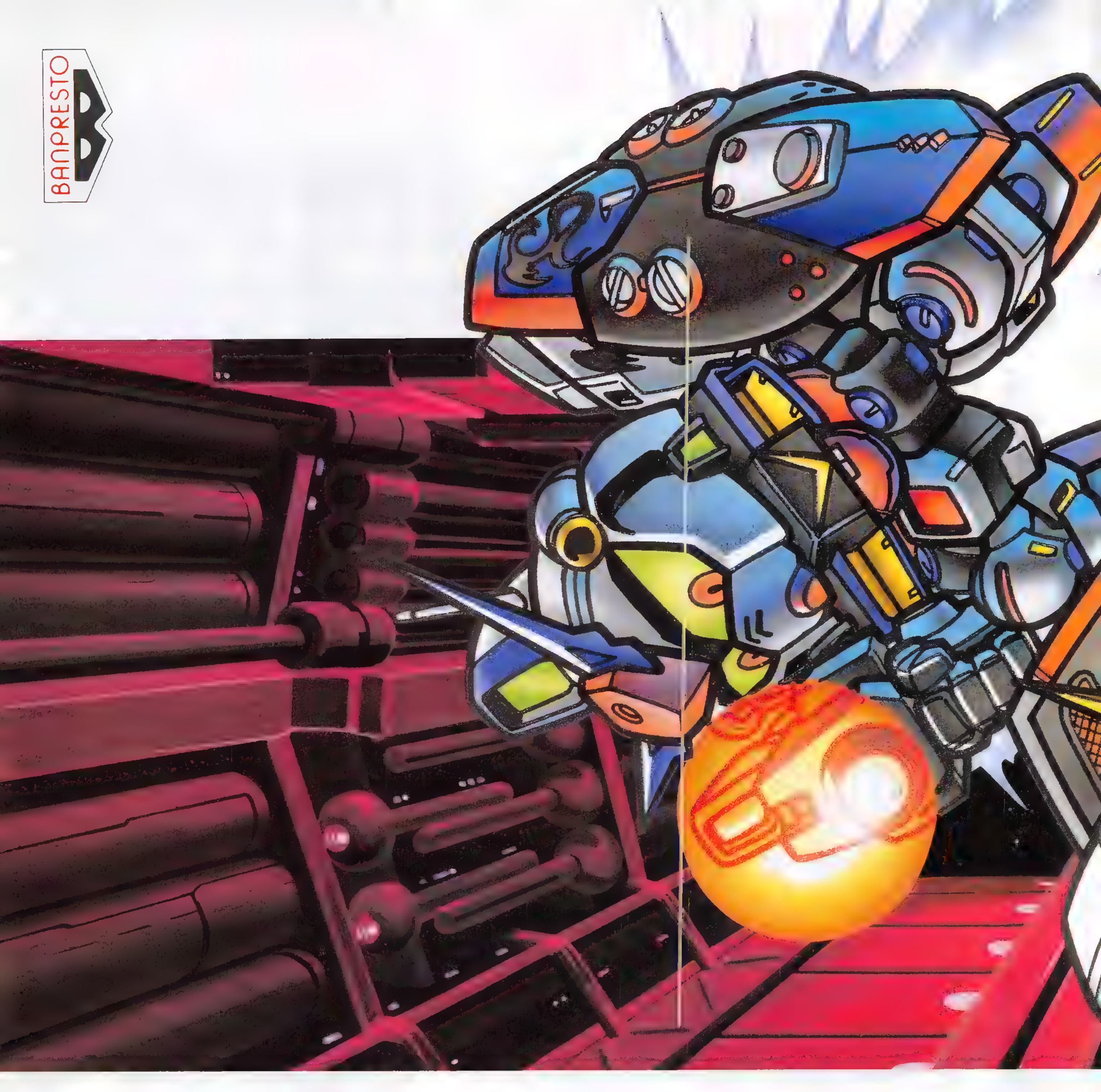
③自分の住所・氏名・郵便番号を書いて62円切手を貼った返送用封筒
テレカを入れる封筒です。間違えないように記入してください。

★ご希望のテレカの番号を忘れずに!

応募の締め切りは
9月30日です
(消印有効)




1P 17206 TOP 50000 2P 84306
79
1P 3201 TOP 50000 2P 4802
70
1P 400 TOP 50000 2P 2700
82
SDガンダム三国志
レインボー大陸戦記
9月下旬登場!!
発売元 株式会社 バンプレスト
VG事業部
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
PHONE:03-3847-5165
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANPRESTO 1993 MADE IN JAPAN



話題独占!!待望のニューワールドに、熱き戦いが始まる!!


世界対戦始まる!
THE 100MEGA SHOCK!
第4弾
好評活躍中!
2人対戦プレイ
ネオ・ジオ用ワールドヒーローズ2
6月4日発売!28,000円(税別)
WORLD HEROES 2 TM
© ADK 1993 ALL RIGHTS RESERVED.
ADKテレフォンサービス開始!
048−775−2347
開発元
ADK
株式会社エーディーケイ
埼玉県上尾市愛宕1-16-8 レーベンビル5F
TEL.048(775)2412(代表) FAX.048(775)2198
NEO GEO TM
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」



リアルアクションRPGトリネア 10月1日発売
TRINEA
世紀末パラドックスへの挑戦！
イラスト/士郎正宗（©士郎正宗・ガネーシャ・青心社）
アクション
多彩なアニメパターンと強力な音声合成によるアクションシーンは壮快！
サウンド
スクラッチを用いたディスコ調のオープニングミュージックの他に、センス抜群のサウンドが約30曲も登場！
キャラクター
パッケージイラストに『アップルシード』で著名な士郎正宗を始め、バラエティな視点による個性豊かなキャラクターがグッ!
ストーリー
主人公３人により変化するマルチシナリオ、マルチエンディング!
©1993 YANOMAN
©1993 JAM
SUPER Famicom は任天堂の商標です。
ゲーム・エンタテイメント革命宣言
(株)やのまん
〒130 東京都墨田区東駒形3-3-10

ラストバトルは静寂の中で

コンスポ

構成：坂井肇
文：にたにた
イラスト：古葉美一



スーパースコープセット

SFC　任天堂　9800円　発売中

どうも、はじめましてぇ。新人のにたにたでヤンス。時々顔を出すかもしれないので、どぞヨロシク。

そういえば、鉄砲ってのは、昔から絶対にすたれないおもちゃだよね。3歳ぐらいのお子様用銀玉鉄砲から、熊狩りに命を賭ける、信州のマタギのジジイ用ライフルまで、実に幅広く愛好されているのだ。

まあ確かに、鉄砲ってデンジャラスなアイテムだけれど、男ってのは危険なものにあこがれる生き物なんだよね。

でも、いくら鉄砲好きでも、ブルース・ウィリスよろしく人間にむかってバンバンやるってえのは、ちと教育上よくないな。当たると痛いし、第一死んじゃう。

そんなワケでかどーか知らないけど、任天堂からバズーカ型の光線銃が発売されたぞ。さあこれでひと安心！よかったね!!

しかも、スーパースコープ6なるソフトまで同梱されているのだ。これは、その名のとおり、6つのゲームがひとつにまとまったお得なもの。今回は、そのうち4つを紹介しよう！

・インターセプト

次々に発射される敵ミサイルの脅威から、味方基地を守れ！まずはこのゲームで操作に慣れよう。

・コンフロント

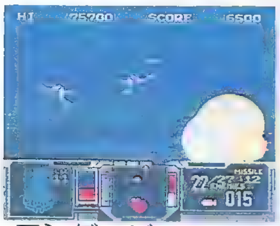
迫りくるエイリアンをぶっとばせえ！拡大しまくる敵は、圧巻だ。

・エンゲージ

逃げる敵を背後から情けよーしゃなくやっつけろーナマイキにも反撃してくるけど、キミの敵ではないぞ。

・モールパトロール

みてわかるように、モグラ叩きでえす。ワーイ、叩け叩け～。この場合は撃つんだけどね。やっぱ熱いよ。ウン。


エンゲージ


インターセプト


モールパトロール


コンフロント

さて、このスーパースコープを楽しむにあたって、ちょっとした奥義を伝授しよう。

奥義その1。モニターは、デカいものを使おう。ビデオウォークマンぐらいの激小モニターで試しにやってごらん。1ミリの誤差も許されないぞ。スーパースコープを肩にかついでの、超精密な活動は至難の業といえよう。

ここはひとつ、ゆとりをもって40インチくらいのモニターを使いたい。できたらスタジオアルタの野外モニターがベスト。新宿東口にくりだして、青空の下で思いきりアルタに向かって撃ちまくろう。

奥義その2。なりきろう。シュワルツェネッガーでも、スタローンでも、誰でもいい。君のあこがれのヒーローになってしまおう。身長を牛乳でのばし、貧弱なボディはパンプアップ（注1）でどうにかしよう。で、イイ体になったところでスーパースコープで遊ぼう。良すぎるね！

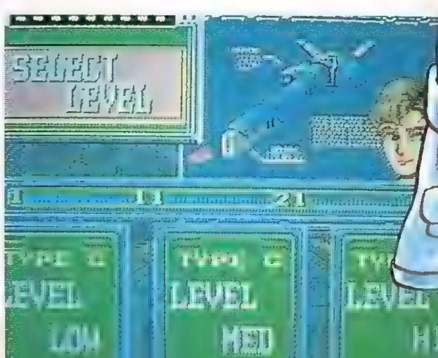
とりあえず今回は、私、にたにたが自らお手本となってみました。3Dスコープにパワーグローブをあしらい、ややたるんだボディにも要チェック！官能的ですか？そうですか。

キミも、こんな感じでガンアクションを満喫しよう！奥義をしっかり実践してね！

（注1：血液を筋肉に循環させることで、ひとまわり体を大きくする裏ワザ）

通称・にたりアン　性別・野郎　スリーサイズ・B95 W30 H85（タムタム並み）　性格いたって下品　弱点・口汚くののしられること




ゲームレベルも射撃で決める。慎重にね。

リーサルエンフォーサーズ

メガCD　コナミ　9800円　10月29日発売

人気アーケードゲームのメガCD移植版。ソフトと一緒に銃（一丁）もついて、アーケードの興奮を気軽に家庭で楽しめるお得ゲームだ。さらに別売りの銃を買いたせば、二人で腕を競い合って楽しめるぞ（銃が二丁なくても、オプション機能でパッド操作が可能）。

ステージ構成はアーケードモードとプラクティスモードの2種からいずれかを選び、全5面を戦い抜く。アーケードモードの場合は、1・5ステージが3エリア、2・3・4ステージが4エリアに分かれているぞ（個人的にはステージ3の飛行機のシーンが好きである）。

この過激、かつ過酷なサバイバル戦を見事勝ち残り、君は見事キャプテンランカーとなれるか!?さあ、銃を手にとるのだ—

おっと、紹介が遅れちまったぜ。俺の名前は立衆多。一度銃で狙った獲物は、たまにしか外したことがない。人は俺のことを、新声町の「野○の○太」と呼んでいるが、せめてシェリフの一言ぐらいは付け加えてほしいもんだぜ。

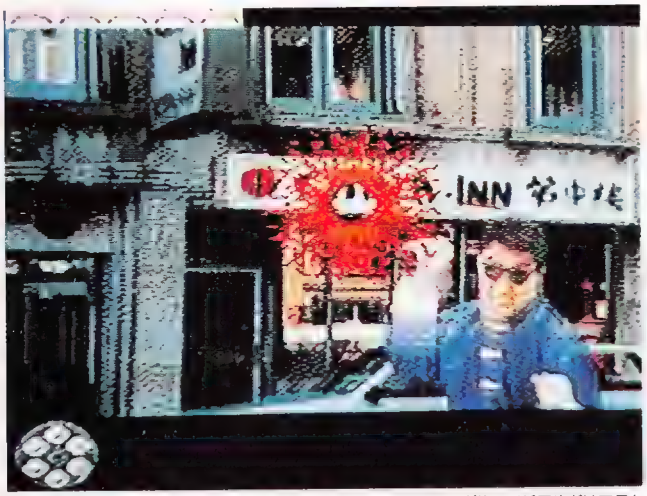
ところで諸君、この「リーサルエンフォーサーズ」の攻略法とは何かをご存じかな?その答えはただ一つ、出て来る敵、および武器を百発百中撃つことだ—…何、そんなの無理だって!?未熟者が!俺様は四畳半の部屋の中からならばどこからでも、机の上に立てた鉛筆1ダースを必殺の銀玉鉄砲（※銀玉鉄砲を知らない小・中学生は親に聞きなさい）で一秒のうちに倒せるのだ。腕に自信のない奴は、プラクティスモードで鍛えることを勧める。このモードで狙った所へ確実に撃てるようにすることだ。一応の目標は50パーセントだが、実戦のアーケードモードを戦うためにはさらなるレベルアップが必要だ。1コインクリアを目指すのであれば、70～80パーセントを常にキープできるようにならないと苦しいぞ。特にガンシューティングの経験が乏しい者は、ここでみっちり腕を磨くことだな。さもないと死が待っているどころか、家の玄関の所まで迎えに来てしまうぞ、わかったな。

既にアーケード版である程度の実績がある者は、最初からアーケードモードでプレイしてもいい（まあ中にはマニュアルを見ずにいきなりこのモードでハマっている若葉マーク組もいるだろうが）。どうかな、移植の忠実さに感心しながらも、余裕のプレイでクリアできたかな?何っ!や、やられた!?全く世話のやける奴だ、よしよし、コンティニューのやり方を教えてやろう。コンティニューはゲームオーバー時のクオリファイが、イージーなら60、ノーマルなら70、ハードなら80パーセント以上であれば可能だぞ。この割合以下の奴は問題外だ、いま一度プラクティスに戻ってやり直せ!アーケードのように百円玉攻勢はかけられない厳しい世界だということを肝に銘じておくことだな。

—うむ、では偉そうなことばかり言っていると諸君からヒンシュクをかってしまうから、ここらで私の妙技の数々をお見せしよう。

な、何だこの銃は!?一体どこから銀玉を入れるのだ!?うわぁっ、分からんぞおっ!!

（※注　この物語はフィクションであり、実在の地名・人物とは一切関係ありません）



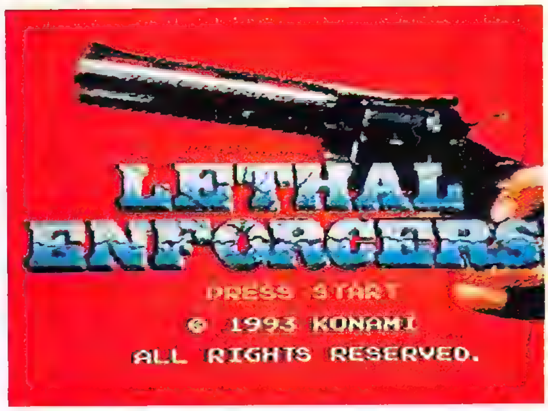
ステージ2の1シーン。敵弾を受け、休む間もなくオヤジのナイフが俺のノド元めがけて牙をむく!!…だが残念だったな、蜂の巣になるのは貴様のほうだぜ！



弾を補充したかと思ったら、ガスマスク野郎の一撃がヒット！奴の後方にある銃を取って、痛みを100倍にして返してろう。



これがタイトル画面。銃の引き金に掛かった人さし指に緊張が走る一瞬だ。



オレ様がリーサル大臣の立衆多だ！言っておくが新人でい。「バーン!!」ヒー！（3秒後死亡）

アクションヒーローグッズこんなのもあります。



バーチャルシューティンググロック　セガ

テレビゲームもいいけど、俺はこの肉体をいかしたい!!というグラップラーな君にはこれがオススメだ。

大きな特徴ともいえるヘッドアップディスプレイには、自分のスコアが表示されるというスグレモノ。

サイバーなセンスも手伝って、気分はもう未来戦争—ってね。ここはひとつ一〇〇人以上でやってみよう?



スペースウォーターガン

一夏も終わったことだし、そろそろ水鉄砲で人を撃ちたくなってきた—なんてヒットマンな君には、このウォーターガン!!死なない程度にライバルとサバイバルのだ。

シルフィード

MDCD　ゲームアーツ　8800円　発売中

かつてパソコンゲームで、その名をはせたシルフィードが今、メガCDソフトとしてよみがえった。

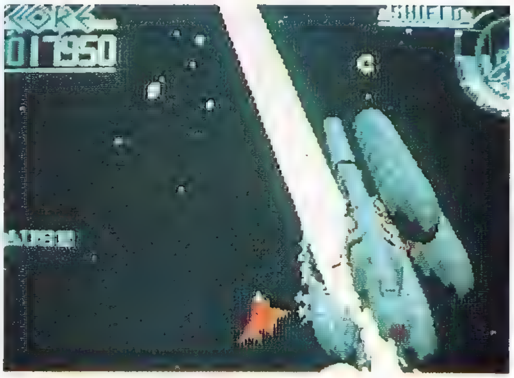
3Dタイプのシューティングという基本的なシステムを残し、特にビジュアル方面で大きな改善が加えられているこの作品。

ゲーム内容としては、奥行きの設定された『ギャラクシアン』といった感じで、かなり個性的なゲームシステムをもっている。

スコアによって装着される武装も、ランダムに決まるのでひとプレイごとに違った楽しみかたができるのだ。

サウンドもメガCDならではの素晴らしいものだし、ジャケットイラストは、ウィザードリィでおなじみの末弥純氏によって描かれている。

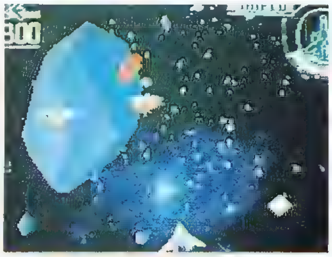
とにかく全面にみどころがちりばめられているので、ワクワクしながらプレイすべし!!（FCの「ファルシオン」を思い出してしまった落合）



バビューン!!レーザー一発、味方の艦がコナゴナに。いとあわれナリ。



往年のシルフィードファンには、涙もんのタイトルバックだ。



恐しいスピードでシルフィードに迫る大岩!コンセントレーション命!!



装備選択画面。メカフェチには、こたえられませんなあ…。

SOUL & SWORD

SFC　パンドラボックス　価格未定　発売日未定

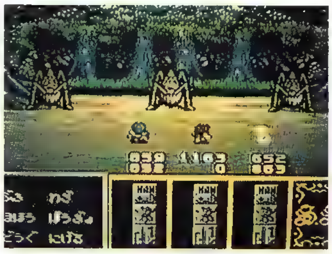
数々の名ゲームを手がけた、あの飯島健男率いる『パンドラボックス』が、満を持してSFC用RPGを出すよ。

この「SOUL&SWORD」のイカすところは、何といっても画期的なマルチシナリオシステム!!なにしろ、どこからでも始められて、いつでもエンディングをみられるという…!

たとえば、冒険を始めて、2つくらい短いシナリオを終わらせてスタート地点の港にいけば、それはそれでエンディングとなるのだ。

どのくらい冒険をしたかで、エンディングは変わってくる。すべての冒険を見事クリアしたときにみられるエンディングは、5分以上にも及ぶ感動的なものらしい。挑むのだ!!

幽霊退治や賞金かせぎ、おもしろいところでは、女性のみ参加可能なミス・コンテストもあるよ♡刮目して待て!



まっこと美しい戦闘画面。数々の冒険に想いをはせてくれ!

ゆさっぴのレゲー

スターラスター　FC　ナムコ

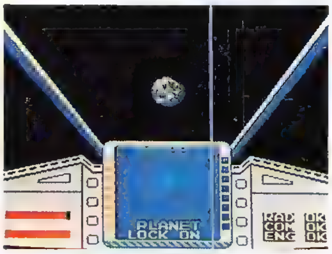
現在、特に騒がれている、家庭用3D・シューティングのオオモトではないかと思われるゲーム。

ゲームフィールドが球体をしているという、斬新なアイデアがゲーマーを引きつけた。しかし、難しすぎるゲーム内容のため、「超ヨイ派」と「全く面白くない派」がはっきりとわかれたゲームでもあった。それだけ奥深いゲームだということだろう。

シナリオが用意されているアドベンチャーモードでは、敵の星に対する攻撃力やマップ上の星の位置など、シミュレーション要素が高く、何度もリセットを押して作戦を練ったものだ。

また、このゲームにもアーケード版があったことを知っているかな。ちょー激ムズで、家庭用で慣れたゲーマーでも、相当厳しいものがあった。

ぜひリニューアルをだしてもらいたい。（ゆさっぴ）



コンパネの色を変えられる隠しコマンドもあった。

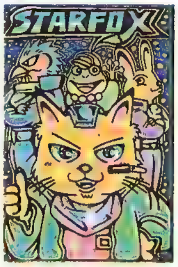
飛鳥のご家庭アイランド

クイズ　ゲームはな～に

右のイラストは、何のゲームが題材になっているでしょう?正しいと思われるゲーム名を書いてハガキで応募してね。クイズの正解者の中から抽選で5名の方にコンスポテレカをプレゼントします。ふるって応募してくださいね。

前々号の正解は、雀偵物語IIでした。

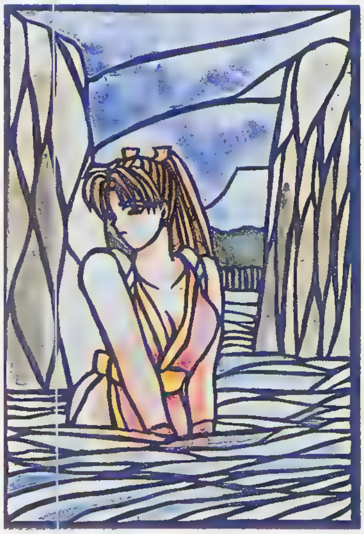




（徳島県　けものさん）(予)危なっかしい部下に頼れる隊長アリーですか。



（岐阜県　昂ぴび雄さん）(あ)ちょっとエッチかな…。



（長野県　たけひこさん）(予)ウッ思わず前かがみに…。ムッシュムラムラ!

当コーナーに採用された方には、もれなくコンスポテレカをプレゼントします!



GAMEST 読者サービス部

ゲーメスト読者皆様のおかげで、ついに100号になりました。本当にありがとう!! これからも読者サービス部は、みんなの意見を聞いてよりよい商品を作っていくよ。みんな期待して待っててねー!!

100号記念商品もたくさん出来てきたぞ。中でもおすすめは雑君ニューTシャツ。ハンゾウとフウマの歌舞伎者Tシャツ!! この夏このTシャツを着てきみも歌舞こう。
このページの中の商品が100号記念商品となります。この中の商品一つを含んだ、お買い上げ合計金額3000円以上の方に、もれなくノート&ステッカーをプレゼント！さらにその中から抽選で100名の方に、凸版印刷の最新技術を駆使して完成させた「湯戻し固形Tシャツ」をプレゼントします。なお、Tシャツ当選の発表は、発送をもって代えさせていただきます。



ワールドヒーローズ2テレカセット
テレカ14枚（画面合成）+特製ケース
[1万8000円　A-4]送料360円



WH2歌舞伎者Tシャツ
[2500円　GA-3]
送料360円　画：雑君保プ

マッドマンTシャツ
[2500円　GA-4]
送料360円
画：藤原ひさし

限定300個



餓狼2オリジナルキャップ
[送料込み3800円（本体3000円）SS-22]
注：この商品は破損予防のために単品発送となりますので、他の商品とは別に送料がかかります。



サイズはなんと1200ミリ×1800ミリだ！
大張・舞等身大ポスター
[2500円　GS-2]送料650円



ビデオワールドヒーローズ2
付録・雑君キャラポップ
[6000円 GV-3]

雑君ワーヒー2マグカップ
[送料込み各1600円（本体800円）]
注：この商品は破損予防のために単品発送となりますので、他の商品とは別に送料がかかります。



パイレーツ [GA-5]
世界英雄A [GA-6]
世界英雄B [GA-7]
とんちゃえ [GA-8]
忍² [GA-9]
輝いてジャンヌ [GA-10]

餓狼伝説2下敷きセット↓
下敷き12枚+特製ファイル
[3800円　SS-21]送料600円





織倉W・H娘	大張・餓狼2	アテナ	ワルキューレ	ワンダーモモ	バトルテリー	バトルアンディ	バトル東	バトルファイターズ	池上遼一	大張正己	皆川亮二	天獅子悦也
[1300円　GA-2]	[1300円　GS-3]	[1200円　G2-8]	[1200円　G2-9]	[1200円　G2-10]	[1300円　SS-16]	[1300円 SS-17]	[1300円　SS-18]	[1300円　SS-19]	[1300円　CG-8]	[1300円　CG-9]	[1300円 CG-10]	[1300円　CG-11]



餓狼伝説2
ステイショナリーセット
レポートパッド＋下敷き＋カンペン＋おまけノート
[1250円　SS-7]
送料1セット360円
2セット以上500円



ダッシュカンペンセット
下敷き＋レポートパッド＋カンペン＋おまけノート
[1250円　SC-3]
送料1セット360円
2セット以上500円



ストIIステイショナリーセット
レポートパッド＋下敷き＋カンペン＋おまけノート
[1100円　SC-1]
送料1セット360円
2セット以上500円



ストIIニューアイテムセット
下敷き＋テレカ2点＋おまけノート
[2200円　SN-1]
送料1セット250円
2セット以上500円



ツインビーセット
下敷き＋テレカ2点＋おまけノート
[2200円　K-5]
送料1セット250円
2セット以上500円

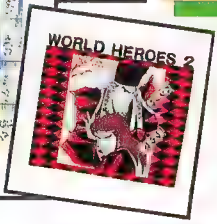


ビデオ餓狼伝説2
付録：舞さま扇子
[6000円　GV-2]

ゲーメストオリジナルTシャツ

送料360円（サイズはフリーサイズです）







マッドマン
[2500円　GA-4]

WH2歌舞伎者
[2500円　GA-3]

餓狼伝説2ロゴ
[2500円　W-11]



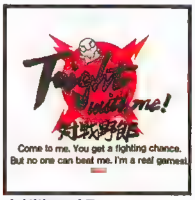
MONDOテリー
[2500円　SS-8]



MONDOアンディ
[2500円　SS-9]



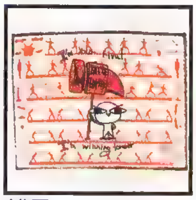
MONDO東　丈
[2500円　SS-10]



対戦野郎
[2300円　W-6]



餓狼伝説
[2300円　W-7]



雑君
[2300円　W-10]



餓狼伝説2テレカセットB
テレカ12枚（イラスト）＋特製ケース
[1万5000円　SS-20]送料360円





餓狼伝説2テレカセットA
テレカ12枚（画面合成）＋特製ケース
[1万5000円　SS-15]送料360円



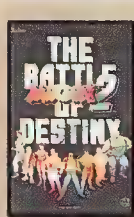
ダッシュ最強テレカセット
テレカ12枚（イラスト）
＋特製ケース
[1万5000円　C-15]
送料360円



ストII最強下敷きセット
下敷き12枚＋特製ファイル
[3800円　C-12]
送料600円

下敷き

送料1枚175円
2枚以上250円



餓狼伝説2下敷き
[280円　SS-5]



オリジナルキャップ
[送料込み3800円（本体3000円）W-8]
＊色は黒と白があるので欲しい色を書いてください。
注：この商品は破損予防のために単品発送となりますので、他の商品とは別に送料がかかります。



オリジナルマグカップ
[送料込み1600円（本体800円）G-7]
注：この商品は破損予防のために単品発送となりますので、他の商品とは別に送料がかかります。

カンペン

送料1個250円
2個以上360円



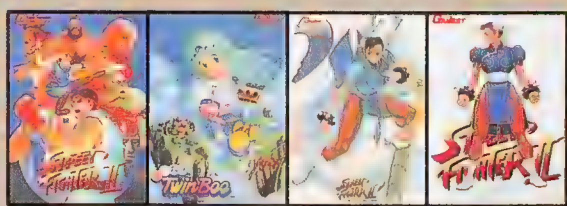
餓狼伝説2カンペン
[700円　SS-4]



ダッシュカンペン
[700円　C-21]



ストIIカンペン
[600円　C-7]



ストII
[250円　C-6]

出たな！ツインビー
[280円　K-2]

ファイティング春麗
[280円　C-18]

オリジナル春麗
[280円　C-11]

レポートパッド

送料1冊250円
2冊以上360円

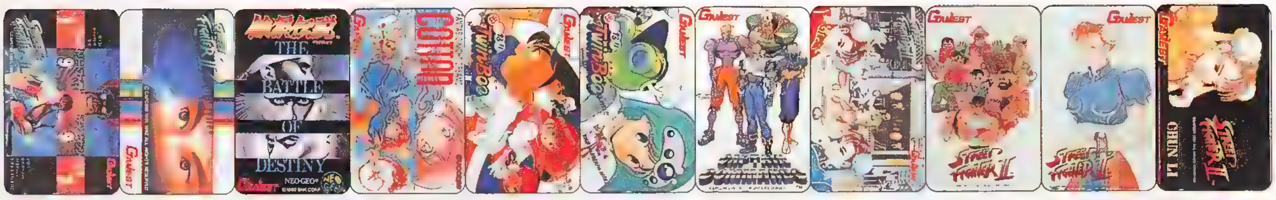


餓狼伝説2レポートパッド
[350円　SS-6]

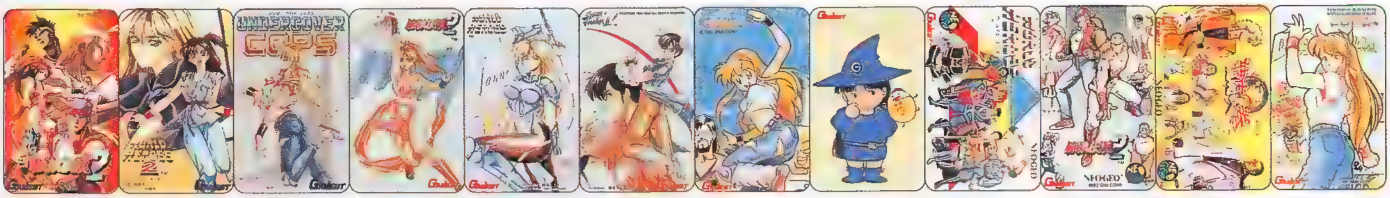
ダッシュレポートパッド
[350円　C-20]

ストIIレポートパッド
[300円　C-5]

テレカ
送料サービス



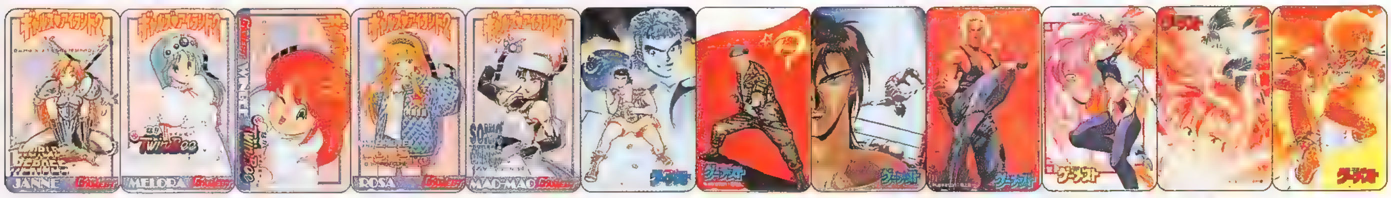
- ダッシュ大会記念 [1200円 G-5]
- 見つめて春麗 [1200円 C-19]
- 餓狼伝説 [1000円 SS-1]
- コットン [1000円 S-1]
- ツインビー・B [1000円 K-4]
- ツインビー・A [1000円 K-1]
- キャプコマ [1000円 C-14]
- 春麗ダッシュ [1000円 C-16]
- オリジナルストII [1000円 C-10]
- オリジナル春麗 [1000円 C-9]
- 春麗 [1000円 C-8]



- 大張餓狼伝説2 [1300円 GS-3]
- 織倉WH娘 [1300円 GA-2]
- 織倉・ローザ [1300円 GI-2]
- 織倉・舞 [1300円 GS-1]
- 織倉・ジャンヌ [1300円 GA-1]
- 織倉・春麗 [1300円 GC-1]
- 古葉・ローザ [1300円 GI-1]
- むーちゃん [1200円 G-9]
- Wヒーローズ [1300円 A-1]
- 餓狼伝説2 [1200円 SS-3]
- 龍虎の拳 [1200円 SS-2]
- UCC [1200円 I 1]



- 原口清志 [1300円 CG-4]
- 山口讓司 [1300円 CG-3]
- 真鍋讓治 [1300円 CG-2]
- 克　亜樹 [1300円 CG-1]
- バトルファイターズ [1300円 SS-19]
- バトル東 [1300円 SS-18]
- バトルアンディ [1300円 SS-17]
- バトルテリー [1300円 SS-16]
- MONDO舞 [1300円 SS-14]
- MONDO東 [1300円 SS-13]
- MONDOアンディ [1300円 SS-12]
- MONDOテリー [1300円 SS-11]



- ジャンヌ [1200円 G2-5]
- メローラ [1200円 G2-4]
- ウィンビー [1200円 G2-3]
- ローザ [1200円 G2-2]
- 真尾まお [1200円 G2-1]
- 天獅子悦也 [1300円 CG-11]
- 皆川亮二 [1300円 CG-10]
- 大張正己 [1300円 CG-9]
- 池上遼一 [1300円 CG-8]
- 織倉まこと [1300円 CG-7]
- 中垣　慶 [1300円 CG-6]
- 柴田昌弘 [1300円 CG-5]



- ワンダーモモ [1200円 G2-10]
- ワルキューレ [1200円 G2-9]
- アテナ [1200円 G2-8]
- キング [1200円 G2 7]
- イレーネ [1200円 G2-6]

餓狼伝説2大会対戦ビデオ制作進行中！



対戦で勝てても対CPU戦では負けてしまうあなたや、流れるような対戦攻略法を知りたい人におすすめ!!

早くも登場だ！
ゲーメストレーベル
ビデオ第4弾!!
サムライスピリッツ
6000円(予価)
くわしくは次号で。

ただ今制作中!

- 織倉ジャンヌ等身大ポスター [2500円　GA-13]送料400円
- ワールドヒーローズ2下敷きセット 下敷き14枚＋特製ファイル [4500円　A-7]送料600円
- 織倉マッドマンテレカ [1300円　GA-11]
- 織倉ワーヒー下敷き [280円　GA-12]
- 餓狼伝説2カレンダー [1300円　SS-23]送料400円
- ワールドヒーローズ2カレンダー [1300円　A-8]送料400円



オリジナルテレカケース
[1000円　G-4]
送料2冊まで250円
　　3冊以上360円
(24枚収納できます)

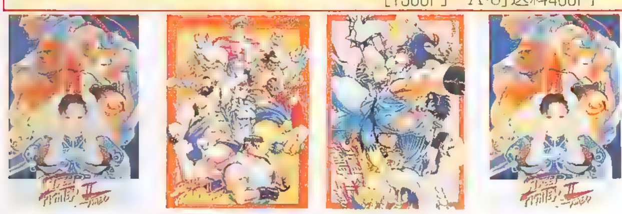


NEWバインダー
[1200円　B-2]
送料何冊でも600円



ゲーメストバインダー
[800円　B-1]
送料何冊でも600円

ターボジグソーパズル
送料各600円



- 静かなる闘志 (1000ピース) [3000円 CO-15]
- 挑戦者求む (500ピース) [2000円 CO-14]
- 頂点をめざせ (300ピース) [1400円 CO-13]
- 静かなる闘志 (300ピース) [1400円 CO-12]

なんと!コミックも買えてしまう〜〜。



- UCCコミック [GM-2 980円] 送料310円
- 餓狼伝説コミック [GM-1 980円] 送料310円
- UCCコミックテレカ [GI-3 1300円] 送料サービス
- 餓狼コミックテレカ [GS-4 1300円] 送料サービス



読者サービス部

VIDEO & CD インフォメーション

ワルキューレCD発売記念 冨士先生直撃インタビュー

ゲ屋大阪店が大賑わいだ!!

Q…冨士先生にワルキューレCDブック作成のお話が来たのはいつごろなんですか?

A…去年の春ごろなんですね。

Q…最も苦労したことはなんですか?

A…すべての絵が描きおろしだったことです。25枚を同時に描くというのは今までやったことがなかったですから。

Q…ストーリーはどのようなものでしょうか?

A…ワルキューレの伝説のストーリーで、ゲームの画面では出せなかった部分を出そうというのが企画の方との打ち合わせで決定しました。私の考えとしては、ワルキューレの伝説というストーリーは一つの旅なんですよ。プレイヤーはその旅に同行して目撃した人だと思うんです。その時にカメラを持っていったら、どんなスナップ写真が撮れただろうかということを考えながら、現場にいた人の視点で作りました。

Q…冨士先生はワルキューレを描く時にどのようなことを考えていますか?

A…最近ファンタジーが流行で、女戦士みたいなキャラクターがいっぱいいるわけですよ。それらのキャラクターには一つのパターンみたいなものがあるので、どうやって差別化を図るかということを考えました。ファミコン版が出たころは、女の子が主人公でしかも戦士という設定がほとんどなかったんですが、最近はそんなのばっかりですからね。



誰にでも笑顔で応えてくれる冨士先生。



Walküre Story For Orchestra
[4600円★01231(ピクチャーブック付き)]



大勢のファンと一緒に記念撮影。

Q…今回のCDブックでは、ワルキューレが今までと違った印象を受けるのですが、何か意図した事はありますか?

A…ゲーム以外での一面としてシリアスな面を見せようと思い、ゲーム画面だけでは汲みとれない部分を出しました。ゲームを作っている時は全部頭の中にあるんですけど、ゲームになるとほんの一部分しか外に出せないですから、積み残しというのは当初からかなりあったわけです。

Q…今後、ワルキューレのCDブックの続編は発売される予定なのですか?

A…今のところ、その予定はありませんね。読者の方の応援しだいだと思います。

――本日はどうもありがとうございました。

月間TOP10　7/1～7/31ゲ屋集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	商品番号	価格
ビデオベスト9	1	–	251	ワールドヒーローズ2	GV-3	6000円
	2	2	58	餓狼伝説2―新たなる闘い―	GV-2	6000円
	3	1	53	餓狼伝説2―奥技伝承編―	V-67	4800円
	4	–	46	餓狼伝説アニメビデオ	V-69	7800円
	5	–	28	スティールガンナー	V-68	5800円
	6	3	7	龍虎の拳	V-66	4800円
	7	4	6	ファイナルファイト	GV-1	7800円
	7	4	6	ストリートファイターIIダッシュ究極奥技編	V-64	4800円
	8	6	4	ストリートファイター	V-7	3378円
CDベスト10	1	–	141	ストリートファイターII魔人の肖像	01239	3000円
	2	–	132	Walküre Story for ORCHESTRA	01231	4600円
	3	1	114	ワールドヒーローズ2	01234	1500円
	4	–	64	餓狼伝説イメージアルバム	01241	2500円
	5	–	51	グリッドシーカー	01240	1500円
	6	3	33	餓狼伝説2	01208	1500円
	7	–	29	MIDIPOWER ver.3.0 COLLECTION	01242	2800円
	8	2	24	ファイターズヒストリー	01235	1500円
	9	5	20	ナムコサウンドエクスプレスVol.9	01230	1500円
	10	8	19	超兄貴	01236	2800円

今月の新作

サムライスピリッツ
1500円★01249(9/17ポニー)
ファイヤースープレックス
1500円★01248(9/17ポニー)
マッスルボマー
1500円★01250(9/17ポニー)
ナムコビデオゲームグラフィティVol.9
2800円★01251(9/21ビクター)

R・TYPEスペシャル
2800円★01252(9/21ビクター)
マダラスペシャル
2500円★01253(9/22キング)
ファルコムピアノコレクション
3000円★01254(9/22キング)
サムライスピリッツ
6000円★GV-4(9月下旬新声社)

読者サービス部通販お申し込み方法

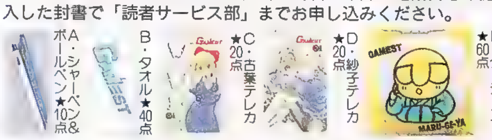
○ゲーメスト読者サービス部の通信販売は、本誌のP94～95の間に付いている、別紙の郵便払込通知票または、郵便局の通知票でお申し込みください。
＊現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
○ご入金されてから商品のお届けまで20日ほどかかりますが、地域によっては1カ月ほどお待ちになっていただく場合があります。
また、CD・ビデオ・LDの新譜以外の商品はすべてを取り寄せになり、お時間がかかりますので、注文なさるまえに読者サービス部までお問い合わせください。
○返品は、お届けの商品が不良品、または配送中の破損以外は、交換・返品を受け付けておりません。
○価格はすべて税込みです。

送料

○ビデオ・LD・テレカは送料サービス。
○CD：1枚 ……………………250円
2枚(2枚組)・3枚(3枚組)…360円
4枚以上 ……………………400円
◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。
例：むーちゃんテレカ1枚……………0円
オリジナルテレカケース1冊…………250円
餓狼伝説2カンペン2セット …360円
[以上を一括注文された場合の送料は、360円となります。]

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点差し上げます。
チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



A・シャーペン&ボールペン★10点
B・タオル★40点
★C・古葉テレカ 20点
★D・紗子テレカ 20点
★E・クッション 60点

郵便振替口座番号：東京5-98420 ㈱新声社　読者サービス部
お問い合わせ先：03-3293-9326（月～金：AM10：00～PM5：00）

㋘屋瓦版

かわらばん

第31号

編集人・塩原パテヲ
㋘屋瓦版
1993年(平成5年)
9月1日(水)



ゲーメスト100号！「㋘屋」の名にはじぬようにこれからも魅力的な企画でどんどんイベントをしていきます。よろしく！



ゲーメストもついに100号を達成ーこれもひとえに皆様のおかげです。ところで、9月はサムライスピリッツ(侍魂)が熱いぞ。まだの人もぜひプレイしてみてくださいね。

㋘屋も負けないようにがんばりますから開店10周年まで、いや、いつまでもよろしくー

月間イベント

サムライスピリッツ10人斬り大会毎日開催・2日決勝。

12人の個性的な剣士が魅せるー正々堂々と(!?)闘って10人を倒せ。頂点を極めた者には豪華商品を進呈ー家庭用ソフトかもしれない!?



⬆名人じゃないんですと川島さん。
餓狼と格闘技が大好きな大張先生。➡

■9月のイベント情報

9月	㋘屋東京内神田店	㋘屋大阪上六店
1日から5日まで	雑君保プフェア マグカップ6種、Tシャツなど、NEW雑君グッズのフェア。スピードくじつきで魅力倍増ー	東京店と同時開催
4日(土)	ゲーメスト100号記念大セール。あっと驚く豪華景品を20名様に！	東京店と同時開催
11日(土)	ゲーメスト表紙イラストレーター藤原ひさし先生100号記念サイン会(整理券50)	塩原パテヲ3D講座5名
12日(日)	タントアール対戦大会。パーティゲームで対戦だ。頭をつかって考えてね。	ワースタ'93対戦大会 ひいきのチームを操って勝つのだ。
15日(水)	ワースタ'93対戦大会 3回までで、以下サドンデス形式。	タントアール対戦大会 似てるけど、ボナンザ2じゃないんだよ。
18日(土)	コミックゲーメスト「キャプテンコマンドー」の草壁嘉紋先生サイン会(整理券は50枚)	コミックゲーメスト「餓狼伝説2」のMONDO恵先生サイン会(整理券は50枚)
19日(日)	塩原パテヲ3D講座5名	ゲーメスト表紙イラストレーター藤原ひさし先生100号記念サイン会(整理券50)
23日(木)	先どり餓狼伝説スペシャル対戦大会(予定)	東京店と同時開催
25日(土)	サムライスピリッツビデオ解説ゲーメスト渾身の侍魂ビデオの解説だ。	東京店と同時開催
26日(日)	サムライスピリッツ10人抜き決勝	東京店と同時開催
10月2日(土)		コミック「ワールドヒーローズ2」発売記念雑君保プサイン会(整理券発行)
10月10日(日)	コミック「ワールドヒーローズ2」発売記念雑君保プサイン会(整理券発行)	

■9月はサムライスピリッツ大攻勢の月ーCDのほかに、ゲーメストオリジナルビデオの大発売なのです。
☆CDはポニーキャニオン版1500円、9/17発売。ビデオはゲーメスト編集部が総力を結集、第4弾として鋭意制作中ー決して後悔はさせないー期待してネ。予価6000円、9/25発売。

■㋘屋からのごあんない
㋘屋に、続々とニューグッズ入荷中。今月はなんと、あの『街頭覇王』を大量入荷するゾ。またネオジオも取り扱っているので、餓狼伝説スペシャルのご予約はぜひ当店でしてね。
なお、100号記念セールは9月中もひき続き実施しますのでよろしく。

同人誌取扱方法変更のお知らせと同人誌発売について

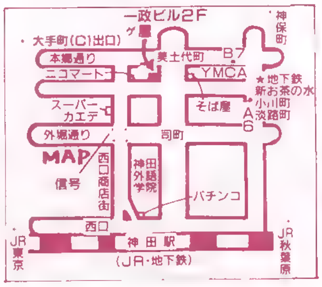
●㋘屋では、同人誌の取扱方法が変更になりました。新方式は、委託販売方式です。詳しいお問い合わせは新声社／加藤・萩原まで。

また、㋘屋に本誌「DOHJINコーナー」の本も取り扱っていきたいと思っています。おたのしみにね!!

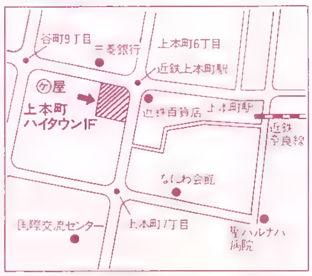
天下一ゲーマーの店

Super Gamer's Market MARU-GE-YA

●東京内神田店●
TEL03(3293)9325
FAX03(3293)9325
営業時間
12：00〜19：00
月曜定休日
〒101東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル2F



●大阪上六店●
TEL06(775)9348
FAX06(775)9349
営業時間
11：00〜19：00
第2月曜定休日
〒543大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F



※イベントの開始時間はすべて午後2時からです(月間イベントを除く)

大大アンケート

Thank you so much and Congratulations
100th
THE COMMEMORATIVE NUMBER



●ゲーメストもおかげさまで100号になりました。長い道のりだったようでもあり、あっという間に達成したような気もします。創刊号のとき15歳だったあなたはもう24歳になりますね。当時はアミタイツをはいてムチをふるい「女王さまとおいいー!」と編集部員をヒールでけ飛ばしていたTMも、今ではつえをついてよろよろしています。そのTMがメーカー様からいただいて隠し持っていた秘蔵の品々をかすめとりました。読者さまに100号の感謝の気持をこめてこの品々を大放出します。

さて、アンケートの答え方はいたってカンタン。質問を読んで、自分に当てはまるところのアルファベットをP42にはさんであるハガキに書くだけ。

質問の中には、人物名や事柄を書くものもあるけど、何とかハガキのスペースに入るように書いてください。

それから、このアンケートのハガキが大大プレゼント大当たりへの第一歩、このアンケートに答えてくれなきゃ、プレゼントにはカスリもしないということなので、よろしくお願いします。締め切りは9月30日(消印有効)。

では、いってみよぉー。

あなたの趣味は?生き様は?編

1　必ず買う雑誌は何ですか。Ⓐ少年誌　Ⓑ青年誌　Ⓒコンピュータ誌(パソコン、ファミコン誌等、もちろんゲーメストも含む)　Ⓓ音楽情報誌　Ⓔ写真週刊誌　Ⓕその他(　)

2　誌名をあげてください。

3　本代は月にいくらくらいですか。Ⓐ1000円くらい　Ⓑ2000円くらい　Ⓒ3000円以上　Ⓓその他(　)

4　好きなマンガ家を一人あげてください。

5　テレビはよく見ますか。Ⓐよく見る　Ⓑあまり見ない　Ⓒその他(　)

6　どんな番組を見ますか。Ⓐバラエティ　Ⓑクイズ　Ⓒドラマ　Ⓓニュース　Ⓔドキュメンタリー　Ⓕスポーツ　Ⓖその他(　)

7　どんな音楽が好きですか。Ⓐクラシック　Ⓑロック　Ⓒヘビメタ　Ⓓニューミュージック　Ⓔゲームミュージック　Ⓕ演歌　Ⓖ民謡　Ⓗその他(　)

8　CD、LDに月どのくらいお金を使いますか。Ⓐ1000円くらい　Ⓑ2000円くらい　Ⓒ3000円くらい　Ⓓ5000円以上　Ⓔその他(　)

9　ビデオデッキを持っていますか。Ⓐ自分専用を持っている　Ⓑ家にはある　Ⓒない

10　LDを持っていますか。Ⓐ自分専用を持っている　Ⓑ家にはある　Ⓒない

11　どんなビデオをよく見ますか。ⒶSF　Ⓑアニメ　Ⓒアクション　Ⓓゲーム　Ⓔコメディ　Ⓕホラー　Ⓖその他(　)

ゲーム、ゲーセンとのかかわり編

12　ゲーム歴は何年ですか。Ⓐ1年くらい　Ⓑ2年くらい　Ⓒ3年くらい　Ⓓ5年くらい　Ⓔ6~9年くらい　Ⓕ10年以上

13　いつごろからゲーセンに行きましたか。Ⓐ幼稚園　Ⓑ小学校低学年　Ⓒ小学校高学年　Ⓓ中学　Ⓔ高校　Ⓕ20歳くらいになって

14　1週間に何回くらいゲーセンに行きますか。Ⓐ1回　Ⓑ2回　Ⓒ3~4回　Ⓓ5回以上

15　ゲーセンに行くと平均どのくらいの時間いますか。Ⓐ30分　Ⓑ1時間　Ⓒ2時間　Ⓓ3時間　Ⓔ半日くらい　Ⓕその他(　)

16　月にいくらくらいゲーム代に使いますか。Ⓐ100円　Ⓑ1000円くらい　Ⓒ2000円くらい　Ⓓ3000~5000円くらい　Ⓔ1万円くらい　Ⓕ2万円以上

17　ゲームの腕に自信はありますか。Ⓐある　Ⓑそこそこ　Ⓒない

18　自分はゲームマニアと思いますか。Ⓐ思う　Ⓑ思わない　Ⓒ分からない

19　マニアと言われたことはありますか。Ⓐある　Ⓑない

20　「マニア」という言葉にどんなイメージを持ちますか。Ⓐ熱中　Ⓑ盲目的　Ⓒ分からない　Ⓓその他(　)

21　マニアに対して、ゲームメーカーとゲームセンターではどう感じていると思いますか。Ⓐ好意的　Ⓑ嫌っている　Ⓒ分からない　Ⓓその他(　)

22　マニアと呼ばれる人に対して、あなたはどういう感じを持ちますか。Ⓐ好意　Ⓑ嫌悪感　Ⓒ分からない　Ⓓその他(　)

23　いきつけのゲーセンはありますか。Ⓐある　Ⓑない

24　「ある」人は何店ですか。Ⓐ1店　Ⓑ2店　Ⓒ3店以上

25　どんな種類の店ですか。Ⓐメーカー直営店　Ⓑ個人経営　Ⓒその他(　)

26　どうしてその店に行くのですか(2コまで選択可)。Ⓐ家から近い　Ⓑ学校、職場が近い　Ⓒニューゲームがすぐ入る　Ⓓ店の雰囲気がいい　Ⓔゲーム代が安い　Ⓕハイスコアを集計している　Ⓖイベントをよくやる　Ⓗその他

27　今のゲーセンの客層で多

やったぜ100号! 大大アンケート!!

大感謝



いのはどれだと思いますか。
Ⓐ常連　Ⓑフリーの客　Ⓒ地元の中・高生　Ⓓ予備校・専門・大学生　Ⓔサラリーマン　ⒻOL

28　あなたの好きなゲームのジャンルは?
Ⓐシューティング　Ⓑアクション　Ⓒ対戦　Ⓓパズル　Ⓔドライブ　Ⓕスポーツ　Ⓖ大型体感　Ⓗマージャン

29　10年後もゲーセンに行っていると思いますか。
Ⓐ行っている　Ⓑ行ってないと思う　Ⓒ分からない

30　あなたにとってゲームとは何ですか。
Ⓐ命　Ⓑ仕事　Ⓒ趣味　Ⓓその他（　　）

31　ゲーメストを読みはじめて何年になりますか。
Ⓐ半年以内　Ⓑ1年くらい　Ⓒ1～2年くらい　Ⓓ2～3年くらい　Ⓔ3～4年くらい　Ⓕ5年以上

中学、高校生の皆さんのみお答えください。

32　学校は好き?嫌い?
Ⓐ好き　Ⓑ嫌い　Ⓒその他（　）

33　好きな科目は?
Ⓐ国語　Ⓑ数学　Ⓒ理科　Ⓓ社会　Ⓔ体育　Ⓕ英語　Ⓖその他（　　）

34　ゲーセンに出入りすることを校則で禁止してますか。
Ⓐしてない　Ⓑしている　Ⓒその他（　　）

35　ゲーセンに出入り禁止の学校は理由がありますか。
Ⓐある　Ⓑない　Ⓒ分からない

36　理由のある学校でその理由はなんですか。

37　禁止の学校ではゲーセンに入った所を見つかるとどうなりますか。

38　なぜ出入り禁止になっていると思いますか。

39　ゲーセンに対する学校側の態度をどう考えますか。

40　学校でクラスメイトとゲームの話をしますか。
Ⓐする　Ⓑしない

41　先生とゲームの話はしますか。
Ⓐする　Ⓑしない

42　ゲーセンで補導されたことがありますか。
Ⓐある　Ⓑない

43　学校にはパソコン等設置されていますか。
Ⓐいる　Ⓑいない

44　ゲーセンに出入りすることに対して親はどう思っていますか。
Ⓐ何とも思っていない　Ⓑ悪いと思っている　Ⓒその他（　）

45　なぜ悪いと思っているのですか。
Ⓐ悪い所だと思っている　Ⓑお金を使いすぎる　Ⓒ勉強しない　Ⓓその他（　　）

46　家ではゲームをしますか。
Ⓐする　Ⓑしない　Ⓒその他（　　）

47　家でゲームをすることに親はどう思ってますか。
Ⓐ何とも思っていない　Ⓑ苦々しく思っている　Ⓒ禁止されている　Ⓓその他（　）

まもなく就職する人におたずねします

48　現在のあなたは――
Ⓐ高校生　Ⓑ大学生　Ⓒ専門学校生　Ⓓフリーター　Ⓔその他（　　）

49　就職先は?
Ⓐゲーム業界　Ⓑその他（　）

50　ゲーム業界を選んだ人は以下答えてください。ゲーム業界の中では
Ⓐゲームメーカー　Ⓑオペレーター　Ⓒデストリビューター（取次業）

51　ゲームメーカーでは
Ⓐ開発　Ⓑ営業

52　開発では何をしたいですか。
Ⓐ企画　Ⓑプログラム　Ⓒグラフィック　Ⓓサウンド　Ⓔハード

あなたの家に根付くゲーム編

53　家庭用では何を持っていますか。
ⒶSFC　ⒷFC　ⒸPC　ⒹMD　ⒺNEO-GEO　Ⓕゲームボーイ　Ⓖその他

54　今一番よく使用しているものは?
ⒶSFC　ⒷFC　ⒸPC　ⒹMD　ⒺNEO-GEO　Ⓕゲームボーイ　Ⓖその他

55　基板を購入したことがありますか。
Ⓐある　Ⓑない

56　ある人は何枚持ってますか。
Ⓐ1枚～　Ⓑ5枚～　Ⓒ10枚　Ⓓそれ以上（　）枚

57　使用していますか。
Ⓐしている　Ⓑときどき　Ⓒしてない

58　コントロールボックスは何を持っていますか。
Ⓐパナカスタム　Ⓑキョーワ　ⒸKIC　Ⓓシグマ　Ⓔハッピー商会　Ⓕロータスプレス

発表　第5回　ゲーム懸賞論文　第3席

ヒットゲームの条件

足立謙二（23歳）愛知県

ヒットゲームの条件

仕事柄、新製品の入荷には頭を悩まされる。入荷したゲームのインカムも考えなければならないので、慎重に事を運ばなければならないからだ（人気はあっても、インカムの悪いゲームは、いくらでもあるからね）。初めのうちは、自分が気に入ったゲームを選べばよいと思っていたのだが、プレイヤーと年齢が離れてきたり、自分がマニアックな思考をもっていたりすると、一部のマニアにしか受けないゲームを買って、インカムの悪さに唖然とさせられる。また、新しいタイプのゲームには、先入観をもってしまうため、慎重になりすぎて、つい辛い評価を下してしまったり、逆に期待をもちすぎて、甘くなったりするので何かしら評価の基準になるものが欲しくて、過去に大ヒットしたゲームの分析を始めたのだが…。

グラフィックとBGM

絵がきれいだったり、カッコイイBGMは、コインを投入させるのに十分な魅力がある。

だが、それも初めのうちだけで、慣れてくると、キャラクター性やオリジナリティーのほうが気になってくるものである。それに、グラフィックやBGMに関係なくヒットする物もあるし、それだけでゲームをやり込むのはマニアだけで、一般の人たちは、そのゲームをやって楽しいかどうかで判断しているので、ゲームをヒットさせる要因としては、少々弱い。

難易度

大ヒットしたゲームは、どれも易しいとは言い難い。新しいタイプのゲームだから攻略のノウハウが揃っていないため、難しく感じるということもあるが、それよりも攻略パターンがわかり易いということのほうが大事なようである。また、人間というのはおかしなもので、ある程度の障害がないと充実感を得られないので、そのプレイヤーにとってあまり易しすぎるゲームは、面白味を感じないのである。よってこれもパス。

アイデア

一時期、画期的なアイデアを思いつきさえすれば、それだけで面白いゲームが出来ると考えられていた。だが、こういった考えで作られたゲームの多くは、ただアイデアを盛り込むだけで、実際のゲーム性には何の役にもたっていないことが多い。新しいアイデアをゲーム性に盛り込むには、多くの試行錯誤を必要とし、開発と並行して作業をしなければならないので、メーカーの開発体制では、かなり厳しいと言えよう。ヒット作が作れるかどうかは、運もからむのでこれもちょっと…。

操作系

ごく最近までは、操作系はシンプルなものほど良いとされてきたが、ストリートファイターIIを見ていると、そうとも言えないようだ。操作系は、ボタンやレバーの数を少なくするほどとっつき易くなるものの、ゲームシステムのデザインが難しくなる。単純な操作系で、面白いゲームを作るには、ゲームシステムの粘り込みに多くの開発期間を必要とするため、この手のヒット作は、パソコンゲームに多い。逆に、操作系を複雑にすれば多様なゲーム性を盛りこむことも楽にできるものの、そのぶんとっつきにくくなり、客層を狭めてしまう。操作系の複雑なゲームをヒットさせるには、キャラクター性とBGM、難易度、アイデアに神技的なバランスを必要とし、無理矢理ゲームに慣れさせなければならないのでこういうタイプのゲームは、10年に1つヒットが出ればいいほうだろう。

ほかにも、もっとこまかい条件まで掘り下げてみたり、複数の条件を組み合わせたりしてみたが、どうしても結果にばらつきが出てしまい、とうとう行き詰まってしまった。

結局、どれも不確定要素が加わるので、完全な予測は、無理なのではないだろうか、それとも、メーカーの開発体制に問題があるのかも。ここに来て、当初の目的から大幅に変更を余儀なくされた。

引き付ける力と繋ぎ止める力

ここに2軒の喫茶店がある。一方は、落ち着いた感じの店で、多種にわたる、おいしいブレンドコーヒーがある。もう片方の店は、きれいで見栄えの良い店と、かわいいウェイトレスがいる。ただ、コーヒーはまずくはないものの、ありきたりの物しか置いていない。いきなり何の話だと思われただろうが、本題はこれから。さて、この2軒の店のどちらが繁盛するだろうか。かわいいウェイトレスのいる



愛知県　大塚弘樹君

ほうだって？まあ、初めのうちはね。でも、見てくれだけが良い店は、慣れてくると飽きてくるんだよね（このへんは、ノーパン喫茶なんか引きあいに出すとわかり易いと思う。たとえが悪いかな）。もちろん、定期的に改装したり、女の子を入れ替えたりすればいいけどそれにはとってもお金がかかる。このあたりの事情は、今のゲームメーカーに、そのまま当てはまるのではないだろうか？それに比べると、コーヒーのブレンドなんて考える頭があればいいだけなので、安上がりである。それで、話をもとにもどすけど、先に挙げた条件は、すべてゲームの見てくれだけをよくする効果しかなく、人を引き付ける力はあっても、繋ぎ止めておく力はないのである。

　ゲームをヒットさせるためには、継続的にプレイしてもらうか、幅広い客層に受けるようにしなければならないので、先の例で言うところのコーヒーにあたる物が重要になってくるのである。では、それは何なんだろう。

ルール

大ヒットしたゲームを分析して、共通点を捜しているときに気がついたのだが、ゲーム史に残るようなゲームはすべて、新しいアイデアを持ち込んでいながら、とてもバランスのとれた良いルールを持っている。また、定番となるゲーム（野球やゴルフ、麻雀など）には莫大な時間と人数をかけたロケテストをへてビデオゲームに移植された物、縦スクロールシューティングや格闘ゲームのように、幾度となくルールに改良を加えられて練り込まれた物が多い（テトリスの基になったのは、ロシアに古くから伝わるペンタミノというパズルだしね）。

　もちろんゲームをヒットさせるには、ある程度の完成度を必要とするが、ある基本をおさえていれば、そこに面白いゲームを作れるのではないだろうか。また、過去にもアイデアは良いのにクソゲーの烙印を押されてしまったゲームを救うことができたのではないか（少なくとも不愉快なゲームにはならないと思う）。

良いルールとは、

　また、たとえ話で悪いが、ここに2つのゴルフコースがある。片方は、一般的なコース。そしてもう片方は、全長1kmはあるバンカーや背丈ほどのラフ、幅300m深さは東京タワーを3つ重ねたぐらいの谷、グリーンに至っては、地雷や有刺鉄線、バルカンファランクスが設置されていて、上空にはエアウルフがにらみをきかせている。ただ、打数は何打うってもかまわないがクリアしないと（生きて帰るのも難しそうだが）スコアは、入らない。さて、この2つのコースのどちらが面白いコースと言えるだろうか？え、後者のほうだって！まあ、人のプレイを見物しているぶんには面白いだろうけど、自分でやってみればこれほど腹の立つコースはないはずだ。

　結局何が言いたいかと言うと、ゲームのルールは目標（打数やハンディキャップなど）をいくら高く設定してもかまわないが、壁（バンカーやラフ）は、限度があるということ。

　メーカーはこれまで適度な「壁」の設定に血眼になってきたが、うまいプレイヤーにも初心者にも満足できる「壁」を作るなんてできるはずもなく（機械に難易度を調整させればいいじゃないかという意見もあるが、プレイヤーの技量を計るのは、口でいうほど簡単ではない。プレイの仕方やパターンも千差万別、今の基板でそんなことをやったら基板の性能のほとんどをシステムに使ってしまう）。その性質上ゲーム開発と並行して行わなければならないので限られた期間内に作業を終わらせる必要上、デザイナーにハードの知識と高度なチームワークを要求する。クリエイティブな才能を持つ人は、一般の人とは違う感性を持っているため組織的な行動に向いていないことが多いので、これでは良い人材も集まるわけがない。その結果、大作主義や過去のゲームのリメイク、受けたゲームのパクリに走り、制作費はふくれあがる一方で、ゲームの寿命やインカムは少なくなっている。

　だが発想を変えて壁はそこそこにおさえて、多種の目標を考えることに重点をおいたルール作りをするのなら、特別な知識がなくともセンスさえ良ければゲームのデザインは出来るのではないだろうか。

　それに開発と同時に作業する必要もないので開発チームから切り離して、より多くの時間をルールの粘り込みにかけることができる。あとは、障害の設定については、うまい人がいくらでもいるので、まかせておけばよい。現在発売されているゲームのうち、ルールから作っているのは数%にも満たない。これでは、あまりにもなさけないのではないだろうか。

選評

　足立さんはゲームセンターのオペレーターという立場からヒットゲームの条件についてさまざまな分析を行っています。

　前半では、グラフィック、BGM、難易度、アイデア、操作系、それぞれの面から分析を行っていますが、その分析は挫折してしまいます。

　そこで足立さんは、さらに本質に迫るべく、別の角度からアプローチを試み、「ルール」という言葉に当たります。

　喫茶店のコーヒーを引き合いに出して説明を試みていますが、もう少し「ルール」という言葉の意味を絞り込んでほしかった。喫茶店のコーヒーということになると、ゲームそのものになってしまいます。

「ルール」とは、ゲームの中でどういう位置を占めているのか、もう少し説明が欲しかったと思います。

　この論文全体の弱点ともいえると思うのですが、結局この「ルール」がゲームのヒット性にどう絡んで来るのか論じ切れていません。また、前半部分は、カットしてしまっていいでしょう。前半のアプローチの仕方ではだめだという所をスタートラインにすれば、もっと深い論が展開できたはずです。

（佐藤）

危ういながらも頑張っております

レゲーの魂

今月はレゲーゲーセンMAP関係がけっこう集まった。
次回からは新ネタも考えているので
応援よろしく!

担当：KAL

レゲーゲーセンMAP

続バイパスレジャーランド藤江店です。以前ここに載ってから、ちょっとご無沙汰していたらかなり入れ替わってしまったので再報告です。

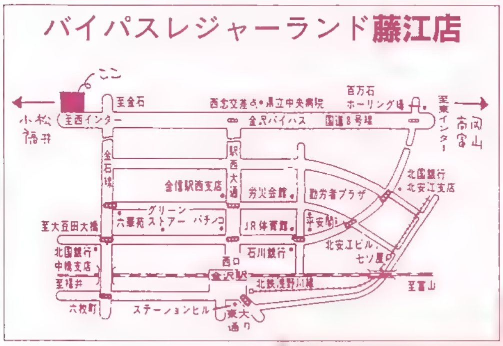
現在、稼働しているのは、前回報告したのも含めると（'93年1月号、No.83参照）、タスクフォースハリアー、特殊部隊ジャッカル、名人戦、アルファの将棋パートII、究極のオセロ、ギャラガ'88、雷電、ブロクシード、コラムス、フラッシュポイント、アルカノイド、バブルボブル、ロボキッド、ロンパーズ、ギャプラス、スーパーパックマン、マッピー、リブルラブル、ワルキューレの伝説、サンダーゾーン（ガントレットの筐体入り）、カプコンボーリング、ウイロー、ロストワールド、フェリオス、ハードパンチャー、ペンゴ、怒、奇々怪界、サイドポケット、アクトフェンサー、R-TYPE、スターフォース、ロードランナーIV、熱血硬派くにおくん、スーパーハングオン、サンダーブレード、コンチネンタルサーカス、ビッグラン、ホットロッド、ハードドライビング、ラウンドアップ5、トップランディング、ドライバーズアイ、通信パワードリフト、ハングオン、フォートラックス（通信）、あと本当は十分レゲーなのにのアウトラン、アフターバーナーIIという具合です。

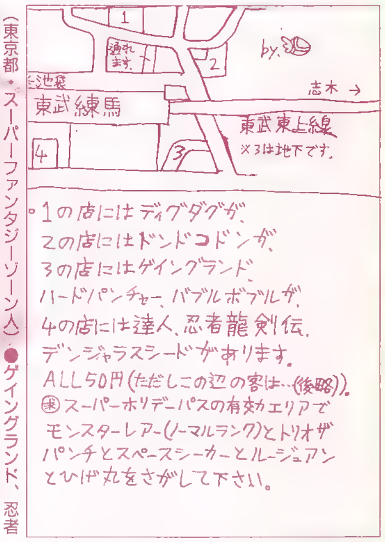
（6月8日現在）

これがなんとか9月号に載ってれば、世間では夏休みに突入しているはずなので、読者の方々遠征してねー。

（石川県・川口浩探検隊½号君）

●以前、250台もゲームがあったことで取り上げられたゲーセンの最新情報。チャンスがあれば私も行こうと思っているのだが…。9月号に掲載できなくてゴメン。





（東京都・スーパーファンタジーゾーン人）●ゲイングランド、忍者龍剣伝をやりに行きたいね。ルージュアンとひげ丸ってのはきついんじゃ…。



（神奈川県・菊地正安君）●私も高校時代よく遊びに行きましたよー！そのころはアルゴスの戦士やガンスモーク、アサルトやジャンプバグなどがあったなぁ。近々遊びに行ってみるか。

このゲーム知ってる?

タンクバスターズ

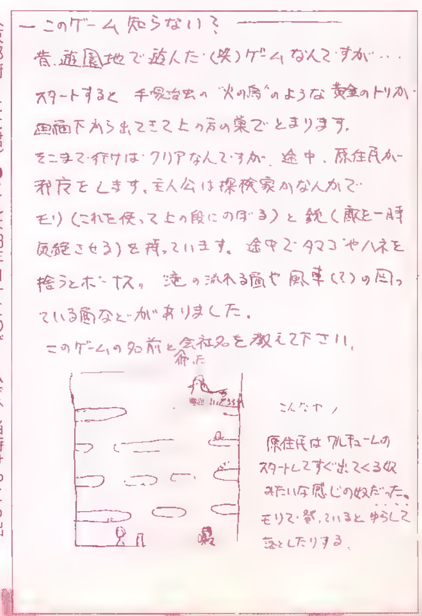
自機の戦車をあやつってのシューティング（面クリアタイプ）。

各面のきまったターゲットを全部壊すとクリア。町中のあちこちに砲台や戦車がいて、ひたすら壊していくだけのかなりじみなゲーム。1レバー1ボタンでボムなどまったくない。なお、同一面で戦車だけさがして倒す点稼ぎがあるが、ある程度の技がいり、とても長時間できるものではない。まともに進めるとかなりあつい。

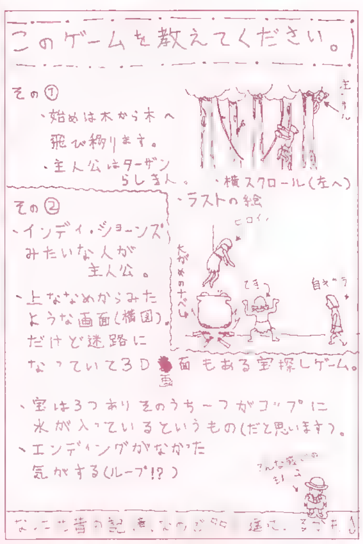
（東京都・西沢　崇君）

●実は、ザ・ベストゲームでは「君の情報を待つ」になっていたゲーム。なんとなくプレイしたことがあるよーなないよーな。こういう情報は大歓迎です。どしどし送ってください。'85年、テクモの作品。

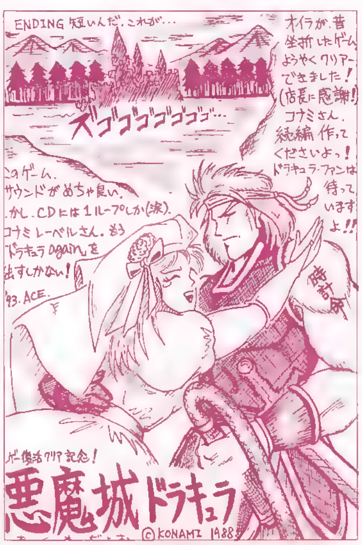
このゲーム知らない?



（京都府・とと君）●これは'83年コナミのゲームで、当時けっこう出回ってました。原住民のほかにも、火を吹く怪獣とかいた気がする。



（富山県・谷　誠君）●川に潜ってワニと闘ったり、転がってくる岩をジャンプでかわしたりする面もあった。4面構成でループする、'82年タイトーの作品。



（埼玉県・ACE君）●音楽がすばらしかったー！でもあんまし見かけなかったんだよなぁ。今でも見つかるかなな?

こんなゲーム知ってます?

皆さんの中に「GALAHAD」というピンボール知ってる！という人います？恐らくいないでしょう。なにしろ長い長いフリッパーの歴史のなかでも、相当古いと思われる代物なのだから……。ちなみにバリー社製（たぶん）。

僕も3年前、とあるゲームコーナーで1度やっただけなんですが、なんとフィールドはほぼ全木製、おまけに得点表示はドラム式と、デジタル時代の現在からは想像もつかんほどアナログなものでした。

ちなみにそん時のスコアが359点。得点表示自体、5ケタくらいしかなかったから、現在でいう300万点くらいかな？

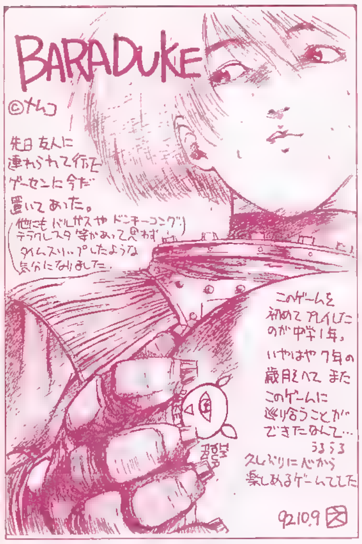
派手な効果音も複雑なフィーチャーもなく、まさに「古きよきアメリカ」の名残って感じでした。しみじみ。

（京都府・鷹城ひとし君）

●超～久々のピンボールネタです。このコーナーではピンボールはじめエレメカなども扱っていきたいと思っとりますので、そこのところよろしく。



（山口県・QQQ君）●レゲーというにはちと新しいが。アクションの操作性とかはすごく良かった。



（大阪府・えだやん君）●私は続編の爆突機銃艇も好きでしたよ。雰囲気よかったよね。

このゲエム教えてください

ゲーム名…全然不明

僕が小学生だったころ、デパートのゲームコーナーなんかでよく見かけたエレメカで、潜望艦を題材としたゲーム。

潜水鏡が付いていて、波にたゆたう敵潜水艦の模型？を撃沈するという感じだったと思います。幼児向けに踏み台があり、常に「ピッピーン」という音が流れていました。

特に燃えた訳じゃないけど、やけに印象に残ってるゲームなので、知ってる人がいたらぜひ教えてください。

（京都府・じんや亭TKB君）

●あったあった、デパートの屋上のゲームコーナーとかに。潜望鏡をつかんで狙いを定めるんだよね。なつかしいなぁ。

ここで担当者より

本誌'93年7月号（No.94・ジャンヌが表紙）の「このゲーム探してください」のコーナーで紹介した謎のゲームについて、こちらで「おぉ、これはカメレオンアーミー（スペースウォー）だ！」とコメントをつけてしまいましたが、大阪府の「WASHI」さんからの情報によると、どうやら別のゲームらしい、とのこと。ゲームの内容はそっくりなんだけど、確かに自機とUFOがいたそうです（カメレオン～は、同じ形の自機が上下にいる）。5年ほど前、池袋の西武デパートかどっかの屋上で見たそうです。

というわけで、このゲームについての情報を引き続き募集します。大阪のWASHIさん、どうもありがとうございました。

大盛況！満員御礼！
人気作家サイン会リポート!!

イベントをすると必ず寿司詰め状態になってしまう㋘屋が、またまたやってしまいました。ワルキューレで大人気の冨士弘先生をはじめ、ワーヒー2の雑君保プ先生、UCCの古葉美一先生、そして餓狼アニメで燃えまくっている大張正己先生をむかえての大サイン会だーっ。それぞれの日程は別々だったのだが、連日㋘屋は大にぎわい。そのもようをリポートしてみよう。そして最後に、今後のスケジュールもあるのだ。

イラストブック付きCD大好評！ 冨士 弘先生（7/21 大阪店）



店いっぱいのファンの方々に一生懸命サインを描く冨士先生。

冨士弘先生のワルキューレCDブック発売記念サイン会が行われた7月21日。連日降り続いた雨も当日はやんで、快晴にめぐまれた。㋘屋上六店内はサイン会開始前にもかかわらず、冨士先生を待つファンの方々で外の気温より暑いくらいだった。

サイン会開始時間になり、ついに冨士先生が登場。盛大な拍手の中㋘屋スタッフによる花束の贈呈が行われ、冨士先生のスピーチの後、いよいよサイン会はスタートした。

前日までに予定していた50人分の整理券も既になくなっていて、当日におしかけてくるファンも多く、その中にはサインを書いてもらったときに、花束やプレゼントを渡している人もいた。

そのようなファンの方々に対して冨士先生はいつでも笑顔で応えてくださり、ワルキューレのCDをBGMに常に笑いの絶えない楽しいサイン会になりました。

餓狼2アニメ人気爆発！ 大張正己先生（7/21 内神田店）



うぃーす。みんなぁ、これからもよろしく頼むぜい。

この日はなんと㋘屋のサイン会には珍しく女の子が一杯来ていたのであった。ゲーメスト関連では何事によらず女の子はあまりこない。まあぁ、硬派の雑誌だからねい。

ところで、7月31日に放送されたアニメの「餓狼伝説2」はみたかな。キャラクターデザインは昨年の「餓狼伝説」同様大張先生なのである。

大張先生もゲームの「餓狼伝説2」の大ファンでいらして、なんと8月22日開催のゲーメスト杯餓狼伝説チャンピオンシップに選手としても登場するのである。

まあこれで優勝ということにでもなれば、ウチとしても黙っている手はあるまいて。一気に大騒ぎかまして、賞品一式全部あげちゃいます。それじゃーほかの人はどーするんだっての。

まあ何はともあれ「今日はほんとに楽しかった。みなさん、ぜひまたお会いしましょう」（大張先生談）と㋘屋をあとにされたのでした。

ワーヒー連載人気急上昇！ 雑君保プ先生（7/18 内神田店）



握手を求められた雑君先生。その彼女、一生手を洗うなよ！

夏休み直前の7月18日、東京㋘屋で、雑君保プ先生のサイン会が行われたぞ！小雨のそぼ降る肌寒い中で、店をとりまいた長蛇の列はすごい熱気を放ち、道ゆく人々を圧倒していたのであった。

せまい店の入り口でダンゴ状態になっている人々をかきわけて、雑君先生が登場！黄色い歓声をあげて殺到する男性ファン…はいなかったけど（皆さんとても礼儀正しかったっス）、ギャラリーの熱い視線が交錯する中、おもむろにサイン会が始まったのである！

目の前で色紙に、あの・・ジャンヌやリョウコなどの雑君キャラが次々と描かれていく様は、ハッキリいってすげェ感動モンでしたぜ。来られなかった奴は、悔しがりなさい。

休憩もとらず、閉店間際までファンに応えていた雑君先生。本当にお疲れサマ！雑君先生のコメント・「計らずもキャラの好みの大まかな動向を知るよい機会となりました。ビールくれた人ありがとー」

U.C.C単行本絶好調 古葉美一先生（7/31 大阪店）



これが「アガッちゃってるシャイな古葉美一」の図だ!!

外に出るだけで倒れそうなくらい暑かった7月31日、大阪㋘屋で、古葉美一先生のサイン会が行われたぞ！

照りつける真夏の太陽にも負けないくらい、大阪のファンは熱かった！2時の開始時刻には、整理券を手にしたファンが、店からあふれ出していたのだ。「これ何の列？」と買い物のおばちゃんたちも寄ってくる中、サングラスをかけた古葉先生が現れた。

先生は単行本のカバーの裏いっぱいに、でっかくサインをしてくれたぞ。カバーをかけた状態では、サイン本だとわからねーぞ、という非難をヨソに、サインを求める人の列は切れ目なく続く。

たまに日付を書き忘れるほど先生はアガっちゃってたらしいケド、最後は全員で記念撮影までして盛り上がったぜ！古葉美一先生のコメント・「僕ってシャイな男の子。ファンのみんなに囲まれて、死ぬっつーぐらいアガる僕。あーサングラスかけてって良かった。来てくれてありがとね」

㋘屋サイン会予定だーっ。みんなあつまれーっ！

雑君保プ先生	10月2日	（大阪店）
	10月10日	（内神田店）
草壁嘉紋先生	9月18日	（内神田店）
MONDO.恵先生	9月18日	（大阪店）

ついに出る!!

ストII 161の謎

内容の一部

- なぜE・本田の土俵は風呂場にあるのか
- 春麗の跳躍力はどれくらい？
- サイコパワーとはなにか
- 波動拳、昇龍拳の威力と秘密
- ベガとは何者なのか
- 春麗の父はいかに葬られたのか
- 現存の究極連続技は何か

定価980円
10月中旬発売予定
ためになる一冊!!!!

やり込み抜いたゲーメスト編集部だから答えられる！
カプコン開発陣も強力に協力（溺）！
君の疑問もきっと出てる！とことん答える

協力：カプコン



ついに出た!!

新声社のスペシャル入試シリーズ

大学入試センター試験用

スペシャル入試国語
スペシャル入試数学

9月10日発売!!

ほかにもいろいろあるぞ！
理解よりも点数UPのみを指向した役に立つ本ばかりだぜ！

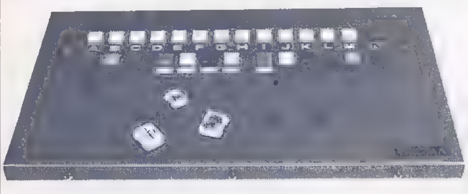


いわゆる苦労せずに点数だけはとってやろうというシリーズだ!
昨年の英語（大好評）に続き国語、数学を出しちゃう!
国公立を諦めちゃってる人！とにかく買ってみるべし!!

定価680円

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-2001

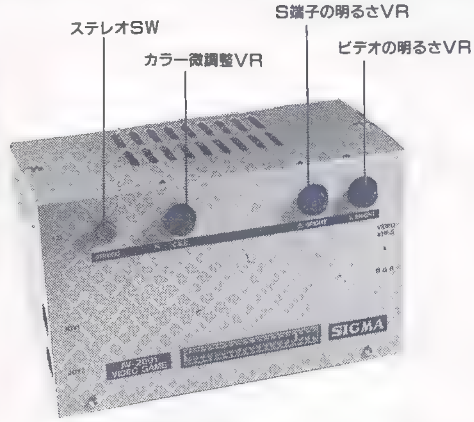
音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-6000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-7　¥9,800(350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
(株)アペックス 03(3323)9911／メッセサンオー 03(3255)3453
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
イエローバッグ 075(343)4860／ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 0473(48)3880／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス03(3760)6630／テクナート06(643)7641



型番AV-2001 ¥25,000 付属品；テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

別売コード	
RGB21コード	¥3,500
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

* AV-2001をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* 別売のΣ-2200と接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)
* ソケットの配線はSAM規格

究極のSIGMA PRO-STICK!!

スーパーFコン・ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン対応



寸法 320×220×30mm 重量 1.5kg
型番Σ6000TB ¥13,800

(注)本体だけでは使用できません。
別売りコードが必要です。

S-9用
Σ-2200用
Σ-6000用
別売コード



* スーパーFコン用コード(型番コードSF)¥4,000
* メガドライブ用コード(型番コードMD)¥2,000
* PCエンジン用コード(型コードPC2)¥2,000
* マスターシステム&マークⅢ用コード(型番コードMM)…¥2,000
* パソコン用コード(型番コードPP)……¥1,500
* AV2001用コード(型番コードAS)……¥2,500

Σ-6000TURBOの特徴

* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。
* 別売のコードを差し換えるだけでスーパーFコン・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。

★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオジオ用	¥3,500
●コナミ用	¥3,500
●システムⅠ用	¥3,500
●システムⅡ用	¥4,000

注意；AV-2001しか使用できません。以前発売の製品には対応していません。

4人用ハーネスを特注でつくります
質問、詳しい事、ご注文等は電話で！

★6ボタン専用PCエンジンコード★

●型番コードPC6…………¥4,000

(注意) 6ボタンのゲーム専用です。2ボタンのゲームは以前から発売しています型番コードPC2(¥2,000)を使用して下さい。

6ボタン用メガ・ドラコード開発中！

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎの方は電話でお申込ください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヵ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.07948(4)0476

高解像モニター使用の超掘出物 [業務用新品・中古筐体大特価販売中 大量注文・相談に応じます] ついに販売！基板も激安!!

ナムコROM
テッドコネクション……5,000円
球界道中記……5,000円
マーベルランド……5,000円
バーニングフォース……5,000円
倉庫番DX……5,000円

その他ROM
クイズクエスト
クイズHQ
栄光の甲子園
ゆうゆのクイズでGO!GO!
ルナーク
地球防衛軍
（ALL 5,000円均一）

アイレムPCB
イメージファイト……10,000円
海底大戦争……90,000円
ドラゴンブリード……10,000円
フック……55,000円
メジャータイトル2……70,000円
ガンフォース……18,000円
アンダーカバーコップス……40,000円
ガンホーキ……20,000円
迷宮島……3,000円
ギャロップ……9,000円
ボンバーマン……12,000円
ボンバーマンワールド……50,000円
ロードランナー……15,000円
R-タイプレオ……23,000円
F1.ワンツーフィニッシュ……18,000円

SNK PCB
ゴールドメダリスト……5,000円
ネオ・ジオカセット（業務用）
龍虎の拳……8,000円
ネオジオハードキット（業務用）新品……138,000円

カプコンPCB
キャディラックス……100,000円
キングオブドラゴン……45,000円
キャプテンコマンドー……50,000円
1942……13,000円
SFⅡダッシュ……60,000円
ストリートファイターⅡ……40,000円
ファイナルファイト……40,000円
F-1ドリーム……8,000円
マッドギア……8,000円
ラストデュエル……8,000円
1943……13,000円
SFⅡダッシュターボ……110,000円
バース……60,000円
ナイツオブザラウンド……40,000円
ワンダー3……40,000円
カプコンワールドⅡ……70,000円
マッスルボマー……238,000円
天地を喰らうⅡ……95,000円
パニッシャー……100,000円

コナミPCB
マーシャルチャンピオン……70,000円
パッキーオヘア……38,000円
ゼクセクス……25,000円
グラディウスⅠ……28,000円
グラディウスⅢ……23,000円
出たな!!ツインビー……23,000円
パロディウスだ！……23,000円
サプライズアタック……5,000円
リングの王者……18,000円
X MEN……55,000円
ガイアポリス……60,000円
学問のすすめ……20,000円
サンダークロスⅡ……18,000円

セガPCB
ゴールデンアックスⅡ……90,000円
コラムスⅠ……40,000円
テトリス……23,000円
コットン……20,000円
青春スキャンダル……13,000円
システム18……18,000円
D.D.クルー……20,000円
アラビアンファイト……100,000円
まーまー雀……78,000円

タイトーPCB
大旋風……8,000円
飛翔鮫……8,000円
リングファイター……13,000円
リベンジオブドゥ（P付）……10,000円
達人……15,000円
FⅡマザー……30,000円
パニックロード……3,000円
侍日本一……10,000円
カゲキ……8,000円
ハレーズコメット……10,000円
西遊降魔録……8,000円
ドッヂボール……3,000円
タイガーヘリ……6,000円
ビーチバレー……5,000円
カダッシュ……13,000円

テクノスジャパンPCB
ダブルドラゴン……10,000円
ダブルドラゴンⅡ……10 000円
ドッヂボール部……4,000円
WWFスーパースター……10,000円

テクモPCB
クイズすくらんぶる……5,000円
クイズココロジー……10,000円
ブロックカーニバル……10,000円
サンダードラゴン……10,000円
クイズDNAの反乱……3,000円

データイーストPCB
デスブレイド……22,000円
ウルフファング……25,000円
ザ・グレートラグタイムショー……30,000円
タンブルポップ……10,000円
M.N.レジスタンス(P)……13,000円
魔境戦士……5,000円
空手道……8,000円
ワンダープラネット……5,000円
ファイターズヒストリー……60,000円

ナムコPCB
ナックルヘッズ……40,000円
ワースタ89、90……13,000円
デンジャラスシード……13,000円
ブラストオフ……13,000円
倉庫番DX……13,000円
ピストル大名の冒険……13,000円
コズモギャングザパズル……28,000円
クイズ魔Q大冒険……15,000円
システムⅠ……10,000円
システムⅡ……57,000円
ギャラクシアン……20,000円
クラックス……3,000円
タンクフォース……13,000円
F/A……30,000円
ギャラガ……30,000円
エクスバニア……20,000円

その他PCB
フィグゼイド……25,000円
セイブカップサッカー……45,000円
戦国エース……80,000円
SDガンダムネオバトリング……50,000円
サイバトラー……25,000円
ソルダム……15,000円
天聖竜……10,000円
チャタンヤラターシャンワ……35,000円
ブランディア……40,000円
アマテラス……10,000円
ファンタズム……10,000円
スーパーバレーボール……8,000円
スーパーフォーミュラ……10,000円
ロボキッド……8,000円
達人王……28,000円
学園パラダイス……8,000円
霊界導士……7,000円
ハットリス……3,000円
パイプドリーム……5,000円
SDガンダム……8,000円
ンダーフープ……20,000円
スカッシュ……20,000円

麻雀PCB
華をやらねば……12,000円
麻雀やるなら……12,000円
バニラシンドローム……25,000円
リアル麻雀PIV（新品）……178,000円
コミック劇場……10,000円
七次元の妖精……10,000円
禁じられた遊び……4,000円
浦島麻雀……5,000円
占い伝説……6,000円
グッドE雀……10,000円
トッテもE雀……13,000円
麻雀バリバリ……10,000円
早くやってよ、大予言……各5,000円

3,000円均一
ズームイン・革命 お嬢さん・スキャンダル麻雀・家元・キャンパスハンティング・Gメン 花とおじさん・紺披草・アイドル・タロット麻雀・ファンクラブ・ギャル図館・実験ラブストーリー・夏物語・真由美ちゃん・麻雀学園Ⅰ、Ⅱ
トリプルウォーズⅠ、Ⅱ　各8,000円

ファイナルラップ3……65万
ラッドモビールDX……50万
ジャンケンマン（カードタイプ）11万
SCI　コックピットタイプ　18万
ポールポジションⅠ　ハーフタイム……10万
ワニワニパニック……43万
おしゃべりオーム（景品用）……7万
フィーバーチャンス（メダル）・8万
ウイニングDX……30万
タシタシ城……10万
グローリーER30A（両替機）……23万

あなたの求めるPCB価格を他社と比較して見て下さい。相談にのるよ!!

[マリオカート（景品）5種セット⇨5,000円]

業務用パーツ（ボタン・レバー等）工具なども幅広く取り扱っています。

報！ 当社の筐体は業者様（ファミコン・ビデオ店等）にも大好評をいただいております。

大手一流メーカー仕様 18インチテーブル筐体

本体価格　48,000円

早い者勝ち



全国配送可（別料金）

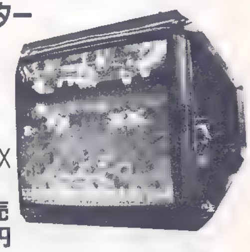
☆18インチ高解造モニター使用（新品同様）。
☆モニター調整の楽なメンテナンスドア。
☆ヘッドホン端子、音量調節OK。
☆コントローラーはご注文により、別途見積り致します。（SFⅡ'、クイズ、麻雀パネル、三和製パネル）。

TS-18（左写真の筐体）
大好評につき、第一次ロット完売!!
➡再入荷致しました。
価格も¥48,000
→ASK

アイレムマドンナ筐体
¥198,000 にて販売開始!!なお当社販売表示価格には消費税は含まれておりません。

NEW TYPE, BLACK FACE

新品高解像度モニター
18
25



（ゲーセンと同じモニター（もちろん縦置きOK））

どんなコントロールBOXでも使用できます。
専用ケーブル別売
3,000円

MS8-18……15.5kg　ブラックフェイス等、
54,000円　全く新しいモデルになりました。

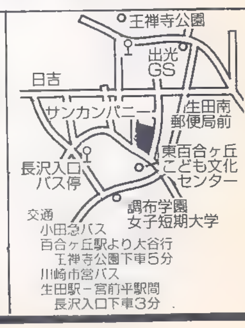
景品の御注文、一箱から承ります。

●営業時間●
10:00〜19:00
定休日／日曜・祝日

SUN CO., LTD.

(有)サンカンパニー

新住所
9月移転予定
神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1
TEL.044(954)9459　FAX.044(966)8287



GEMU²

御注文はお早めに!!

売り切れの際はゴメンナサイ!!

ア

アラビアンファイト	55,000
アラビアンマジック	30,000
アルカノイドリベンジオブドウ(Pナシ)	3,000
ウエルトリス	5,000
宇宙船ゴモラ	7,000
ヴィマナ	15,000
ウルトラマン	8,000
ウルトラ闘魂伝説	60,000
ＡＳＯ	12,000
ＳＤガンダム	10,000
エアデュエル	18,000
エドワードランディ	50,000
Ｅ．Ｄ．Ｆ	10,000
Ｆ１クランプリ	8,000

カ

ガイヤポリス	70,000
カプコンベースボール	10,000
ガルディア	8,000
ガルフストーム（Ｐナシ）	10,000
ガンフォース	15,000
ギャロップ	10,000
キャディラックス	110,000
キングオブドラゴンズ	35,000
キャプテンコマンド	40,000
クラックス	7,000
クライムファイターズ	20,000
空牙	28,000
グラディウス３	20,000
グラディウス２	25,000
コスモギャングパズル	35,000
コラムス	35,000

サ

ザビッグプロレス	3,000
サプライズアタック	10,000
サイバトラー	25,000
サンダードラゴン	15,000
少林寺への道	5,000
シュトラール	15,000
10ヤードファイト	4,000
スーパーパン	10,000
スーパーバレー	3,000
スーパーピンボールアクション	15,000
スーパーフォーミュラ	5,000
スーパーリーグ(Pナシ)	5,000
スカイアドベンチャー	15,000
ゼクセクス	25,000

タ

タスクフォースハリヤー	8,000
達人	10,000
達人王	25,000
ダイナマイトリーグ	3,000
ダイナミックＣＣ(Pナシ)	15,000
タッチダウンフィーバー	3,000
ＷＷＦレッスルフェスト	8,000
ダブルドラゴン２	10,000
タンク（Ｐなし）	15,000
タンクフォース	8,000
ダンプルポップ	8,000
チャタンヤラクーシャンク	30,000
テキパキ	25,000
出たなツインビー	25,000
デンジャラスシード	18,000
Ｔ．Ｍ．Ｎ．Ｔ	20,000
テトリス	20,000
デスブレイド	18,000
闘神ブレイザーズ	28,000
怒（Ｐナシ）	20,000
怒号層圏（Ｐナシ）	35,000

ナ

熱血高校ドッチボール	3,000

ハ

パウンドフォーパウンド(Pナシ)	8,000
ハットトリックヒーロー	45,000
ハットリス	3,000
パニッシャー	120,000
バトルフィールド(Pナシ)	3,000
バルバルークの伝説	3,000
バルーンブラザーズ	8,000
パンクショット	10,000
飛翔鮫	10,000
ビッグストライカー	35,000
ビーチバレー	8,000
ビッグファイト	60,000
ファイティングフォーク	8,000
ファイナルファイト	35,000
ファンタズム	12,000
フィグゼイト	35,000
フービー	18,000
富士山バスター	35,000
ぷよぷよ	120,000
ブロックアウト	5,000

マ

マイティガイ	8,000
魔境導士	8,000
メジャータイトルII	75,000

ヤ

ＵＳクラッシック(Pなし)	3,000
妖獣伝	8,000

ラ

ラストデュエル	12,000
リードアングル	5,000
ライガ（雷牙）	15,000
ロボコップ２	20,000

ワ

ワールドカップ90	15,000
ワールドスタジアム90	12,000
ダークシール２	20,000

クイズ

クイズＤＡＮの反乱	7,000
クイズ魔Ｑ大冒険	10,000
クイズココロジー	15,000
クイズ18禁	10,000
ゆーゆーのクイズでGOGO	25,000
クイズ廊下に立ってなさい	15,000
クイズ三國志	3,000
クイズ学園パラダイス	7,000
クイズＴＶ合衆国	8,000
クイズすくらんぶる	10,000
クイズ殿様の野望	3,000
クイズ激裂スクランブル	10,000

ゲムゲム今月のおすすめコーナー

戦場の狼II	45,000
爆裂ブレイカーズ	30,000
ファイナルスターフォース	35,000
雷電	30,000
ストリートファイターII	30,000
ストリートファイターIIダッシュ	55,000
ストリートファイターIIダッシュターボ	135,000
Ｆ／Ａ	25,000
ミスティックウォリヤーズ	45,000
ウルフファング	28,000
マジックソード	40,000
キャプテンコマンド	60,000
コスモギャングザビデオ	65,000
天地を喰らうII	98,000
ドキューン	25,000
ゴールデンアックス	20,000
フック	50,000
バース	50,000
ラフレシア	18,000
スーパーバレー91	20,000
グリッドシーカー	40,000
ボンバーマンワールド	75,000
Ｖ－ファイブ	40,000
パロディウス	15,000
ファイターズヒストリー	65,000
ワンダースリー	50,000
ワルキューレの伝説(ロム)	70,000
ＳＤガンダムネオバトル	60,000
牌砦（とりで）	60,000
ウルトラマン倶楽部	15,000
ブロックカーニバル	12,000
ギャルズパニック	30,000
ナイトオブザラウンド	35,000
ガルメデス	25,000
海底大戦争	98,000
ダイエットＧＯＧＯ	25,000
ジンジンジッグス	30,000
マクロス	35,000
ダブルウィング	40,000
クイズ学問のすすめ	20,000
ダークエッジ	75,000
マーシャルチャンピオン	85,000
ソロモンの鍵	25,000
メタルブラック	58,000
エドワードランディ	55,000
ゼロティーム	70,000

各種クレジットカードもご利用できます。送料は着払いとなります。

幻夢幻夢
（げむげむ）

株式会社 ケイアンドユウ

フリーダイヤル(料金無料)
0120-107855

TEL 06(783)7855

〒577 東大阪市高井田本通５丁目２番

★御注文方法★

まず、お電話下さい。(在庫と価格を確認して下さい)

●合計金額５万円以下の場合
先に商品をお送りします。（２万円以上の場合、送料はゲムゲムが負担します）
（２万円以下の場合はお客様負担になります）
次のお支払い方法から選んで下さい。
①商品到着後３日以内に商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②商品到着後３日以内に現金書留でゲムゲムまで送って下さい。
③商品到着後３日以内に銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
④代引（ヤマト便、ゆうパック）もあります。

●合計金額５万円以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します（送料ゲムゲム負担）
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

ゲムゲムの営業時間

月～金	9：30～18：00
土	9：30～17：00
日・祝	お休みです

銀行振込先
大福信用金庫　森の宮支店
普通　095883
ゲムゲム

カードでのお支払いもＯＫです。
ＶＩＳＡ・ＪＣＢ・ＤＳＰ・日本信販
大信販・ＤＣ。詳しくはお電話で。

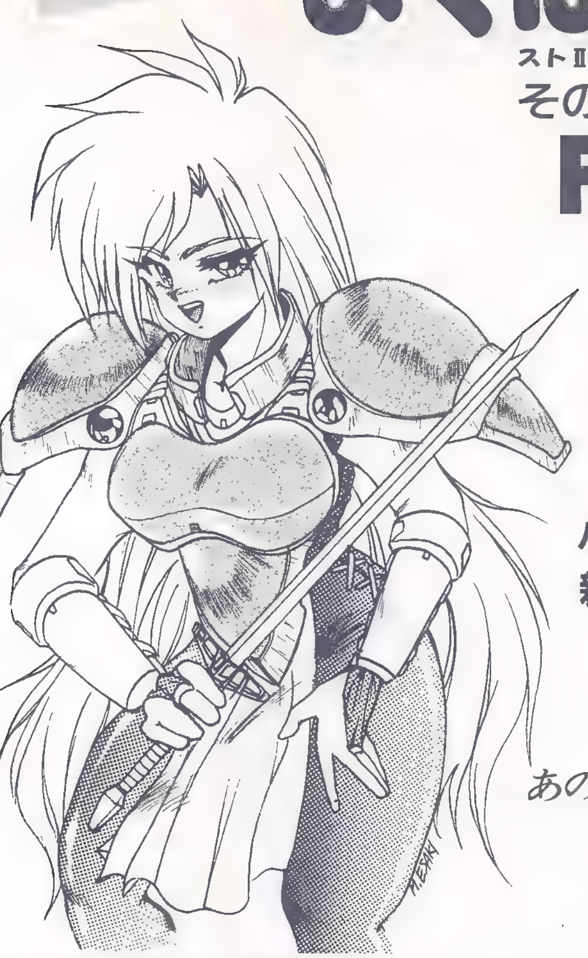
The **よくばり派**のきみに…

ストII'からネオジオ、麻雀までこれ1台でできるっスよ!!

その名も（S出力、PAL信号装備、高性能ビデオコンバーター）

MODEL: MP-92

PANA TWIN





ハッキリ言って もう買うしかないよネ!!(笑)

パナツイン本体
新価格 **¥38,000**

- ●ストII 対応ハーネス…… ¥3,000
- ●麻雀ハーネス…………… ¥3,000
- ●VHFユニット………… ¥3,000
- ●RGBケーブル………… ¥3,000

★各種ホビーゲームインターフェースカード★

- ●スーパーファミコン用…… ¥8,000
- ●メガドライブ用…………… ¥3,000
- ●PCエンジン用(6ボタン対応)･ ¥8,000
- ●MSX用…………………… ¥3,000
- ●連射基板………………… ¥3,000

あの闘いを再び―。いま、史上最強が集結する…!!

サムライスピリッツ（Aセット）

&NEO・GEO基板とパナツインセット
価格¥188,000 税込です。(限定ですのでお早めに!!)
さらにお買い上げの方に、ネオジオのカセット1本とハーネスサービスだっ!!
※ネオジオのゲームカセットは当社に選択させてもらいます。

中古基板情報はFAXで!24時間OK!!

●操作方法●

まずFNX情報BOXセンターをよびだします。

東京地区	03-3940-6000
名古屋地区	052-453-6000
大阪地区	06-455-6000
福岡地区	092-482-6000

(メッセージ)
「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ご希望のBOX番号を押し、続けて#を押して下さい。」

①ケイアイシーのBOX番号
850000と#
(メッセージ)
「あなたのFAXの電話番号を、市外局番から押し続けて#を押して下さい。」

②あなたのFAX番号
(市外局番-○○○○と#)
(メッセージ)
「○○○○ですね。今までのご指定でよろしければ#を、最初からやり直す場合は0･#を、続けてご利用される場合は1･#を押して下さい。」

③#を押す
(メッセージ)
「ご指定のFAXにお送り致しますので電話を切ってお待ち下さい。ご利用ありがとうございました。」

PANA Custom™ ¥34,000

好評につき、販売開始（パナツイン兄弟機）

ボディは人気のあったKIC'S-91のスタイルを採用!さらにKIC'S-91より1P、2Pの間が20mmも広がりましたので操作性がグーンとUP
※パーツ類はすべてパナツイン用を使用。高い信頼性が自慢です。

★代金引換システムでスピーディーな発送
注文の際は在庫確認の上、電話かFAXにて住所・氏名・電話番号・ご希望の商品名をお申し付け下さい。※送・手数料一律+2,000円(一部地域を除く)

★現金書留も受け付けております
必ず在庫確認と予約されてから住所・氏名・電話番号・予約された商品名・送料(一律+500円)を添えてお申し込み下さい。※どちらもご注文を承り次第、三日以内にお届け致します。(在庫があるものに限る)

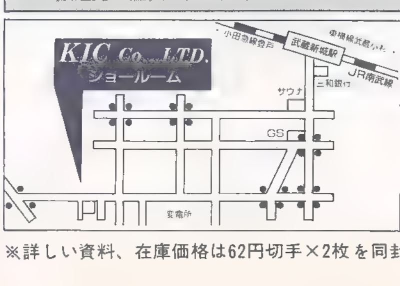
★ゲームの基板は……。
動作確認の上発送しますので、安心してご注文頂けます。又、ショールームに御来店のお客様は実際にプレイしてお求めになれます。是非ご来店ください。

振込先　住友銀行武蔵中原支店　普通520412㈱ケイアイシー

今月の目玉商品

PANA Custom™ トクトクセット

①コントロールBOXは……PANAカスタム
ゲーム基板は…………ストIIダッシュ
それにハーネス付で………… ¥158,000
②ストIIダッシュ(ターボ)もOK!‥¥178,000
③ストIIダッシュ基板のみ……… ¥128,000



営業時間
AM10:00～PM7:00
(土曜日PM5:00マデ)
※日曜日定休日デス
〈ショールーム〉
JR南武線武蔵新城駅
下車15分

SURPOTING YOUR GAMELIFE!
KIC CO., LTD. ㈱ケイアイシー
〒213 神奈川県川崎市高津区千年818
サンライフ橘
TEL:044-754-7594 FAX:044-754-7597

※詳しい資料、在庫価格は62円切手×2枚を同封のうえ上記のGM係までお申し込み下さい。

全国通信販売!!

オール税込み!! 買いたい人

（新品・中古）商品が今スグ欲しい方お電話下さい!!

※表にない新品・中古の本体及びソフトも豊富に揃えています。どんどん電話して下さい。

☎まず、TELして下さい！

TELした次の日に商品がお手もとに!!
商品代金は商品と引換です

（ヤマトコレクトサービス使用。手数料1,000円）
（※一部地域・一部商品除く）

毎週土曜日は超目玉の日です。
A.M.11：00より受付中!! どんどん☎して下さい。

注意要項

- 人気商品は発売後売値があがることがあります。なるべく予約して下さい。
- 新作 予約のキャンセルは発売日２日前までにお願いします。
- 返品、交換はできません。（新品故障の場合は、メーカー保証です）
- キャンセル不可（発送後のキャンセルは送料をいただきます）
- 品切れの場合は、ご容赦下さい。（予約すれば意外と早くお手もとに届きます 予約の場合のキャンセル料はいりません）
- 中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。
- 販売価格は変更する場合があります。

超目玉商品	先着20名様限り 9／4（土）AM11：00受付	ネオジオ本体	31,845（税別）
買取目玉商品	9／15着分まで有効	NG サムライスピリッツ	20,000
		ネオジオ本体	26,000

餓狼伝説スペシャルを予約してくれた方は定価の30％引き前後の予定です

ネオジオ

商品名	新品	中古
ネオジオ本体	33800	29800
あしたのジョー伝説	17800	12800
アンドロデュノス	19800	14800
エイトマン	18800	12800
ＡＳＯ２	×	11800
餓狼伝説	×	7800
餓狼伝説２	19800	17800
餓狼伝説スペシャル 秋発売	TEL	TEL
キングオブモンスターズ	13800	11800
キングオブモンスターズ２	×	13800
クイズ大捜査線	×	12800
クイズ迷探偵・ネオ＆ジオ	×	16800
クロスソード	×	9800
ゴーストパイロット	16800	9800
サイバーリップ	8800	6800
サッカーブロール	16800	9800
サムライスピリッツ	21800	19800
ジョイジョイキッド	×	5800
ザ・スーパースパイ	×	7800
スラッシュラリー	19800	9800
戦国伝承	×	9800
戦国伝承２	21800	17800
得点王	21800	17800
トッププレイヤーズゴルフ	9800	7800
ナム1975	9800	7800
2020スーパーベースボール	×	11800
ニンジャコンバット	×	9800
ニンジャコマンドー	20800	19800
バーニングファイト	10800	8800
バカ殿様麻雀漫遊記	17800	12800
ビューポイント	×	17800
ファイヤースープレックス	14800	9800
フットボールフレンジー	14800	9800
ベースボールスターズ	7800	6800
ベースボールスターズ２	×	16800
麻雀狂烈伝	×	8800
マジシャンロード	9800	7800
みなさんのおかげさまです	×	9800
ミューティション・ネイション	18800	9800
ライディングヒーロー	11800	9800
ラギ	10800	9800
ラストリゾート	×	17800
リーグボーリング	9800	8800
龍虎の拳	21800	14800
ロボアーミー	9800	6800
ワールドヒーローズ	17800	11800
ワールドヒーローズ２	21800	19800
コントローラー	5780	3800
麻雀コントローラー	×	1800
AVコード	1000	600
RFコンバーター	1500	800
RGBケーブル	1560	1200
ACアダプター	2800	2800
メモリーカード	2800	2200

エマーソン では ゲーム基盤 の 販売 と 買取り をはじめました。　下の表は中古売価です。

悪魔城ドラキュラ	48000
アサルト	118000
アンダーカバーコップス	42000
エドワードランディー	48000
エリア８８	118000
ガイアポリス	70000
海底大戦争	98000
カプコンワールドII	68000
餓狼伝説スペシャル	38000
キャディラックス	108000
キャプテンコマンドー	52000
ゴールデンアックスII	85000
サイコソルジャー	54000
サムライスピリッツ	38000
スーパーワールドコート	78000
ストライダー飛竜	78000
ストリートファイターII' ターボ	108000
戦国エース	98000
戦場の狼II	42000
大魔界村	52000
闘いの挽歌	25000
達人	15000
達人王	24000
超時空要塞マクロスII	108000
天地を喰らう２	118000
ドキューン	22000
ドラゴンスピリット	48000
ドルアーガの塔	48000
ナイツオブザラウンド	48000
ナックルバッシュ	68000
ナックルヘッズ	60000
ネオジオワンスロボード	78000
バース	55000
ハットトリックヒーロー	38000
ハットトリックヒーロー９３	140000
バブルボブル	22000
ファイターズヒストリー	85000
ファイナルスターフォース	30000
ファイネストアワー	110000
Ｖファイブ	25000
フェリオス	110000
ぷよぷよ	88000
プレミアーサッカー	78000
マーシャルチャンピオン	98000
魔界村	32000
魔獣の王国	55000
マッスルボマー	158000
魔法大作戦	118000
未来忍者	100000
メタルブラック	48000
ＵＳネイビー	45000
雷電	35000
リブルラブル	70000
ロストワールド	68000
ワルキューレの伝説	118000

注意事項
- 各種コントロールBOXも買取りしています。
- 故障している物は買取りできません。
- インストラクションカード，説明書もいっしょに送って下さい
- JAMMA規格でない物は，ハーネスもいっしょに送って下さい。

家庭用ネオジオ＆基板の買取り価格はこのリストにのっている物に関しては中古売価の70％位で買い取りしています。
※その他の基板も高価買取り中！くわしくはTELにて　※売価は変更する場合があります。



〒431-31 静岡県浜松市笠井町32-1 **エマーソン** 年中無休 通販部係
☎053－433－9900 受付時間（AM11：00～PM8：00）
FAX053－435－5454 FAXでも受付ています　現金書留でも受付します

フランチャイズ店募集（静岡県内）

各種ゲームソフト・本体 高価 買取り中
コミック本・攻略本・ミュージックCDも買取ります

買取申込書　ゲーメスト 10月号

氏名（フリガナ）　印　生年月日　年 月 日生　年令　才
保護者名　未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。（フリガナ）　印
住所 〒（フリガナ）
送金方法　郵便・銀行
TEL　－　－



誰が相手だろうが
叩き潰してやるぜ!!
龍虎の拳
画:天獅子悦也
作:石井ぜんじ
第3回
©SNK TM


ワシの名は
藤堂竜白…
タクマと縁の
ある者だ…
オレは
リョウ…！
やはり
タクマの
倅か…
では一緒に来い
妹を捜して
おるのだろう
あんた
なぜ
それを…っ！
ユリ…?!



ガシャ
ザワ
ザワ
ダッ
……リョウ!!
!!
しまった…!
ロバートが…
今行ってもムダだ!
妹の行方を知りたければワシについて来い



チュン
チチチチ
お休みにならなかったのですかお客様
……
オレは妹の行方をさがしているんだ寝てなんかいられるか！
そのお話は主人の方から…どうぞこちらへ…
起きたかリョウまあダンゴでも喰いながら話さんか？
サウスタウンのどまん中にこんな純和風の屋敷があるとはな
ワシがこの国へ来たのは10年程前だ
今では日本料理店をはじめ各種事業に成功した事業家なのだぞ

前号のあらすじ

リョウとロバートは幼いころから親友で格闘技のライバル。ロバートはリョウの妹ユリを迎えに行くが、途中、ユリは何者かに誘拐されてしまう。二人は手がかりを求めて、サウスタウンの酒場に乗り込む。乱闘の最中、リョウは謎の人物と出会う。





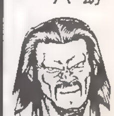
主な登場人物



リョウ・サカザキ　極限流空手師範の父を持ち、幼い頃から修業を続けてきたファイター。



ロバート・ガルシア　リョウとは幼い頃からの親友であり、良きライバルである。



藤堂竜白　日本からサウスタウンに来た武道家。かつてリョウの父タクマ・サカザキに敗れ、再戦の機会を狙っている。


ズダダー
この程度では
相手にはならんわ！
藤堂!!
身心
来おったか
サカザキ！
実力もないくせに
大口をたたいとるのは
貴様のほうだろう
巷間で大口を
たたいておったようだが
藤堂流道場にまで
のりこんでくるとはな！
ザッ
藤堂流は日本古来の
サムライの武者打ちより
誕生せし武術の本道！
貴様の増上慢
十六代藤堂流当主
としてこの場で
打ち砕いてくれるわ！


おう！
上等 上等！ わざわざ訪ねた甲斐もあったわ！
むん！
むう…なんというパワー！
こうなったら…



■とことん面白くしちゃうぞ！とガンバッてる天獅子悦也先生に励ましのお便りを！


見たかサカザキ！
藤堂流奥義重ね当て！
ははははは
気を高めるすべを身につけているとは…
しかしまだまだ甘い！
軟弱とゆうほかはないッ！
真の気の力を知るがいい！
ゴゴゴゴゴゴ
ズ


覇王翔吼拳!
なに!?
な……なんだ!?

■一年中寒がってる石井ぜんじ編集長に励ましのお便りを！

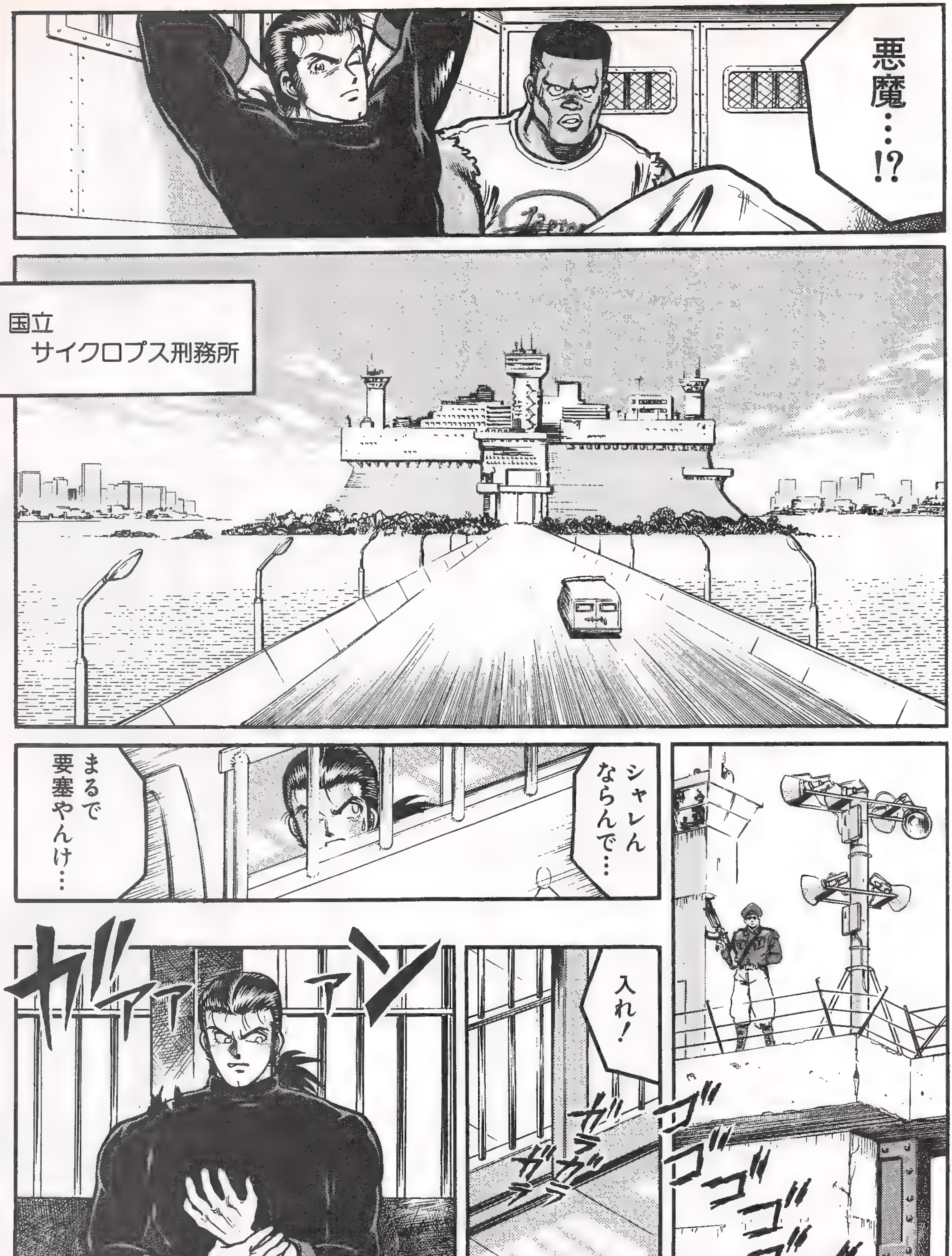



再び サウスタウン市警察
南分署 取調べ室
SOUTH TOWN
さんざん暴れやがって今度は許さんぞ！
おい！この小僧をさっさと連れて行け！
じゃっかしいわ!! はなさんかえコラッ！
オレにはやらなならんことがあるんや!! だあって行かさんか！このボケどもがー！
ふう…虎のような野郎だな…
刑事部長 刺し歯とんでますぜ
POLICE DEPT.
SOUTH TOWN


POLICE DEPT.
POLICE DEPT. SOUTHTOWN
よお アンちゃん 何やらかし たんだい？
ギシ ギシ
大したこた してへん わい！
ゴトン ゴトン
しぁけどジャックの 店で15人のしたんは いきすぎやったな…
こら いつ 帰れるか 見当つかんわ…
くそ！
ジャラッ
威勢が いいな 若いの
だが これから行く サイクロプス刑務所 じゃ おとなしく した方がいいぜ
あそこの所長は 悪魔の化身 だというぜえ

読者の方から

もっとロバートの活躍を見せてください。ロバートが一番好きです。金持ち、強い、かっこいい！リーとジョンはロバートに倒させてやってください。キングはロバートの恋人にしちゃってください。（東京都　江良龍郎）





■出た！ジョン・クローリー！こいつはおっかなそーなのだ！

TO BE CONTINUED…

夏はやっぱりプロレスや!!

史上最大のトーナメントが今……

8月1日、大阪ツイン21でカプコン主催のマッスルボマーチャンピオン大会が開催された。会場内には巨大なオーロラビジョンと特設リングが設置されており、試合開始前から集まった大勢のマッスルボマーファンの闘争心を駆りたてていた。

いよいよゴングが鳴り響きリングアナウンサーの声と共に試合が開始された。試合形式は1対1のシングルマッチで、128人参加のトーナメントが2回行われた。マッスルボマーが発売されてから、それほど日数が過ぎていないにもかかわらず、各プレイヤーの腕は素晴らしいものであった。



ボマーファンの熱気溢れる会場内



勝利の決定的瞬間を見逃すな！

ハガーが勝ってしまったのだ!!

第1回トーナメントのチャンピオンに輝いたのは、マイク・ハガーを使用した松尾直人君である。彼は試合前に行われていた勝ち抜き戦でも十人抜きを達成しており、常にスクリューパイルドライバーを狙う姿は対戦者の脅威の的になっていた。

第2回トーナメントでは、アレクセイ・ザラゾフを使用した辻井正義君がチャンピオンとなった。ソニックフィスト、サンセットスプラッシュの必殺技を鮮やかに決める姿は既に芸術の域に達していた。

こうしてマッスルボマーチャンピオン大会は終了したが次回大会の開催を期待したいと思う。



ザラゾフ人形と格闘するゲ屋店員



優勝賞品をもらって満足顔の松尾君

ゲーメスト&コインジャーナル共催
第6回ゲーム懸賞論文大募集

ンチワーッス！今年もやるっすよう、懸賞論文。年々レベルが高くなってきちゃって、いやあ、もうゲーメスト編集部員の頭じゃついていけんですよ、ダッハッハッハ。

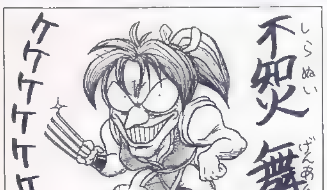
そういうわけで、今回は、日ごろ気になってることから、聞いてくれる人もいなくなっちゃった自慢話、何でもいいです、送ってたもれ。

ところで、先月の募集欄で締め切りを8月31日と書きましたが、9月30日消印有効の誤りです。ドッシェー！

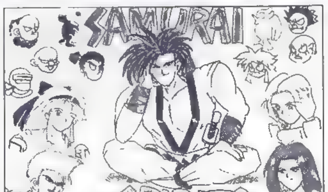
宛先　〒101 千代田区内神田1-11-4
株式会社新声社
ゲーム懸賞論文係

賞金(品)

最優秀賞……5万円（1名）
1席……3万円（2名）
2席……2万円（2名）
3席……1万円（2名）
佳作……賞品（数名）



（愛知県　コバちゃんぺ君）



（福井県　剣は我が命君）

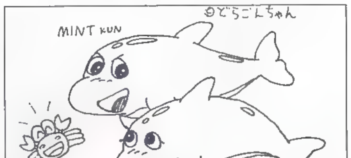
決まり

●原稿量　400字詰め原稿用紙7枚（原稿量の過不足は280字以内としてください）
●原稿の最後に住所・氏名・電話番号・年齢を明記してください（欄外でも、8枚目を足して書いてもらっても構いません）。
●締め切り　9月30日消印有効

これが間違ってる例のアレなんすよ



（福岡県　宮内洋君）



（兵庫県　P.N.希望君）

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用62円切手、手紙、宛名カード（シール）を同封することを条件とします。電話厳禁！

通販で本を買う人へ☆

●このコーナーでは、通販初心者用の宛名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に62円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

DOHJIN コーナー

担当：APAPA

今月は一〇〇号記念で増ページ！ 何と17冊の紹介だ!! ところで最近、通販している人に、電話をかける人がいるらしい。はっきり言うが、通販をしているからといって、電話をされるのは、迷惑だ。連絡は、あくまでも手紙で行うこと。最低限のマナーだぞ。上の申込規定もよく読もう。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。ないと掲載誌の選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁。
②発行者（団体）名と連絡先。
③送料込みでの通販の値段および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。（例「○月号～△月号の範囲」）
⑤通販はいつまで行うか。（例「売り切れまで」）
⑥そのほか、本のセールスポイントなどの簡単なメッセージも書いてください。

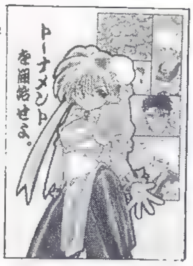
☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。9月20日までに届いたものは12月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。また、○月号まで掲載可、との指定も可能です。表に書いてね。

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡のために、住所、氏名、年齢、性別、電話番号を（掲載はしないけど）必ず書くよーに。ないと没る確率高いぞ。

同人誌紹介

値段は送料込みです

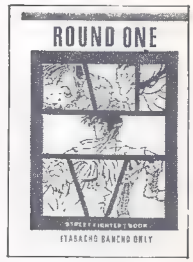
トーナメントを開始せよ。



D²-STUDIO発行、A5判28頁オフ、表紙カラー。「一応格闘本ですが、ストIIが多めです。一部粗さが見えるんですが、初のオフということで、頑張りました」ストII、餓狼、FFのショートギャグ。ちょっと内容が薄いが、買うのにお手頃な本。300円の無記名小為替＋175円切手にて。（〒348 埼玉県羽生市北3-6-2 鎌田絵里方G係）

ROUND ONE.TWO.THREE

板場町温泉街発行、B6判20頁コピー×3、表紙特殊紙。「ストII4コマギャグ本3冊セットです。バラ売りも可ですので、ご連絡ください」ちょいと個性のある絵柄での変形4コマ本。リュウ、ケン、バルが多め。けっこ安価。500円の無記名小為替で。（〒930-01 富山県富山市呉羽本町3091-1 谷井友美）



満員御礼 3



Santo Heim発行、B6判52頁オフ。「地味に支持されてここまできました（笑）。本田さんと共に歩むほのぼの誌です」漫画、企画、読み物と、読みでと体裁も充実しての、本田ファンブック。500円の無記名小為替＋125円切手にて。（〒750 山口県下関市上田中町2-4-3 山口幸恵）

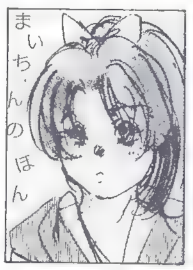
三匹が蹴る！



稲刈りプロジェクト発行、A5判52頁オフ、表紙カラー。「ロリロリな舞ちゃんが好きな人におすすめします。Hな本じゃないぞ。付録付きです」

テリー、アンディ中心の、ショートギャグマンガ誌。切れ味はまだまだだが、絵のレベルはそこそこ高い。500円の無記名小為替＋250円切手にて。（〒441-36 愛知県渥美町大字小塩津先祖畑4 古川方 餓狼2係）

まいちゃんのほん



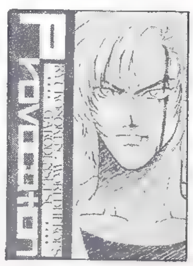
8月芳醇発行、B6判16頁オフ。「ジャンヌとキングとテリーとアンディとちょっとジョーもでてます」個性的な絵柄の1ページギャグ本。ギャグ自体も、ちょいと変わった味。200円の無記名小為替＋20円分の切手にて。（〒564 大阪府吹田市江坂町1-7-7 江坂ファインクレスト507号 湯川方 紫金魚子）

君しかいない



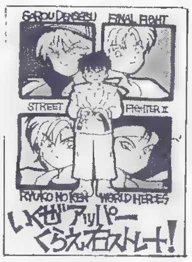
杉はっこ個人誌、A7判8頁コピー。「リョウ♡キングのはずですけれども……」A4の紙を8つに折って作る、いわゆるミニブックで、内容は3頁＋1頁のマンガ。手軽で、しかもけっこ読める。62円切手貼付返信用封筒とお手紙にて。（〒490-12 愛知県海部郡美和町木田八反田2-3 杉原裕子）

Provocation



ふぐのしらこ（態度LLマリナーズ）発行、B5判48頁オフ、表紙2色。「どちらかといえば女のコ向けの、ネオジオゲームちゃんぽん本です」餓狼（東・舞）のほのぼの、龍虎（リョウ・キング）の大人のラブコメがメイン。500円の無記名小為替＋240円切手にて。（〒616 京都府京都市右京区花園薮の下町3 桐ビル201号室 秋山陽子）

いくぜアッパー くらえ右ストレート



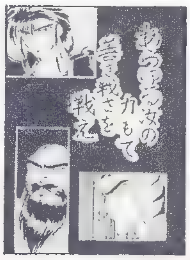
Social-Zone発行、A5判44頁オフ、表紙5色。「初めから終わりまでギャグばかりーの格闘ゲーム本です」比較的おとなしいネタの多い、1～2ページギャグ本。500円の無記名小為替＋25円切手にて。（〒750 山口県下関市幸町23-13入口方 九条紫）

ぱよぱよ



WATER DRAGON発行、B5判28頁コピー、表紙特殊紙。「趣味で作ったぷよぷよ本です。先着順にストIIびんせんをお付けします。好きな方っよろしくねっー！」敵キャラ16人VSアルルの4コマ16連発。ぷよぷよキャラが好きな人なら、値段を考えても、買って損なし。300円の無記名小為替＋25円切手にて。（〒750 山口県下関市長崎新町10-6 道場幸子）

あらゆる汝の力もて 善き戦を戦え



GRUSH発行、A5判52頁オフ。「何もかも初めての天地II本。絵は粗いけど、頑張って作りました」子竜メインのシリアス漫画4割、3面までの攻略4割。その他ギャグ&トーク。ちょっとオチがついてないけど、ちゃんと読める本なので、天地ファンなら買い。300円の無記名小為替＋175円切手にて。（〒815 福岡県福岡市南区花畑3-7-11山本綾子）

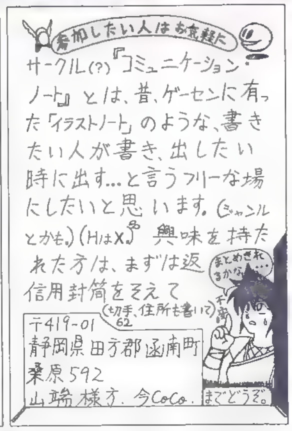
●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。また、ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告の葉書については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。また葉書の端は印刷にでないので、端5ミリ以内に住所などが書いてある葉書や、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

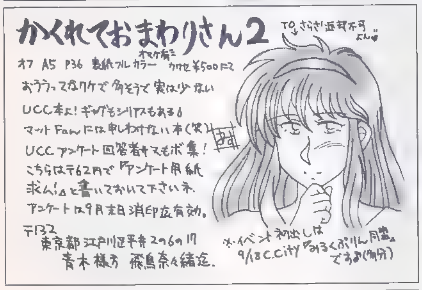
伝言板





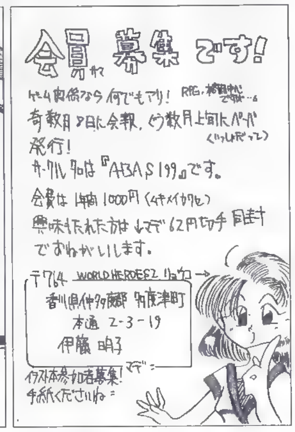
















虹艶天女



スタジオきゃうん発行、B5判156頁オフ、表紙カラー箔押し。

「スタジオきゃうん久々の新刊は女神様＋巫女さん本！ワルキューレ、カイ、小夜etc、7人の聖職者がきみをまつ!!」

例によっての18禁だ。ギャグHからシリアスHまで、マンガメインで押しまくり。

千二百円の無記名小為替で。

(〒136 東京都江東区大島3-1-15-701 村上雅貴)

くるならこい



緑商会&MILAN発行、A5判76頁オフ、表紙カラー。

「ちょっとHきちーなDQⅠ～Ⅴの二人誌です」

1頁、2頁ショートギャグメインのDQ本。ちょっと大人な勇者たちが特徴。すべての作品が、えっち系のネタを中心においてあるのはなぜだ？分析してみると、ど～やらY談のノリなんだな、これは。

650円の無記名小為替＋240円切手で。

(〒270 千葉県松戸市常盤平5-7-3 徳武田美子)

VITAL FANTASY



茶味書房発行、A5判36頁オフ。

「FFⅤの4コマオンリー本です。いろんな方に楽しんでほしいと思ってます」

4コマ54本みだれうち。息抜きに読むのがよいぞ。

300円の無記名小為替＋175円切手にて。

(〒321 栃木県宇都宮市御幸ケ原町1-22-22 橋八栄子)

Shining



MAGICAL☆COMPANY発行、B5判54頁オフ、表紙カラー。

「FFⅣとⅤの本です。ギャグとシリアスの2人誌です」

各作品の区切りが甘く、多少、ひとりよがり気味だが、標準レベルはクリア。イラストに逃げない構成はよい。

900円の無記名小為替で。

(〒960-06 福島県伊達郡保原町大泉字菖蒲沢2 二階堂恵理)

GO OUT!

WHITE FISH発行、A5判22頁オフ、表紙カラー。



「MOTHER個人誌です。至らない点もありますが、なにとぞよろしくお願いいたしますっ」

ショートシリアス2本と4コマギャグ。今でもMOTHERが好きなんだ、という人のための本。

400円の無記名小為替で。

(〒311-01 茨城県那珂郡那珂町飯田1637 川上智子)

ダイナソア攻略本

LaFable発行、B5判68頁オフ。

「ダイナソアの攻略本。表と裏の攻略および、装備、アイテム、モンスターリスト完備。最短ルート解説もあります」

データ、マップ、解説つきの完全攻略本だ。

900円の無記名小為替で。

(〒124 東京都葛飾区立石2-20-2 細田悦子)

Adventurer's story

アーク・ロード発行、A5判100頁オフ、表紙2色。

「ソードワールドの短編小説です。敵と戦うだけがファンタジーじゃない！」

中編1本、短編1本の小説本。ちゃんと完結している。単なるファンタジー小説として読むことも可能で、読みやすいように工夫している。

800円の無記名小為替で。

(〒453 愛知県名古屋市中村区岩上町193 坪井真抄美)





夏らしい夏の日がない今年、もう秋になるのですかあって感じだよねえ。でももう夏休みは終わり2学期だ！ふわ～休みボケで気合が入らないよ～なんて人も多いかも！そんなときはお気に入りの格闘アクションゲームのVGMでも聴いて、心に身体にカツを!!

9月も続々と新作登場、今回は4タイトルの紹介だ！

マッスルボマー／カプコン

NOW PRINTING

1993年9月17日
キャニオン／サイトロン
CD：PCCB－00136
¥1500
（曲目未定）

格闘ゲームのカプコンが送りだした、プロレスリングを題材にしたゲームがこのマッスルボマーだ！

このゲームも臨場感たっぷりのあのサウンドシステム「Qサウンド」が使われているのだが、今回発売されるこのCD、Qサウンドバージョンとして登場する。

Qサウンドで送り出されるサウンドは、奥行きのないゲームに立体感をもたせ、プレイヤーを楽しませてくれる。その雰囲気をそのまま家で聴けてしまえるのだからうれしいよねえ－

サムライスピリッツ／SNK

NOW PRINTING

1993年9月17日
キャニオン／サイトロン
CD：PCCB－00135
¥1500
（曲目未定）

剣を使ったちょっと異色の格闘アクションゲーム「サムライスピリッツ」のCDがもう出ちゃうのだ。

剣を使うアクションゲームは地味になりがちなのだが、SNKにかかっちゃあそんなもの関係ないぜといわんばかりのノリのいいゲームがこのゲームのいいところ。個性豊かなキャラクターに合わせたサウンドはちょっとほかのメーカーにはマネできないもの。「チャンバラ」をイメージするとゲームとサウンドがよりマッチしているのがわかる。

妙に日本チックなところがいいのかも知れないね。

お詫びと訂正

ゲーメスト9月号付録VIDEO GAME A／V CATALOG PERFECTⅢ、および本誌DISC BOXにおいて、左記のような誤りがありました。

【付録】

ページ6・34
CD「エリア88／アルフライラ ワ ライラ」
ポニーキャニオン／サイトロンレーベルの商品番号
誤 PCCP－00018
正 **PCCB－00018**

ページ10・59
CD「スペースオデッセイ グラディウスⅡ」
アポロン／コンピュージックの読者サービス部注文番号
誤 01133
正 **01100**

ページ12・79
CD「コナミ エンディング コレクション」
キングレコード／コナミレーベルの価格
誤 ¥3300
正 **¥3600**

ページ44・91
ビデオ「麻雀クエスト」
ポリスター／データムの商品番号
誤 PSVR－5112
正 **PSVX－1019**

【本誌】

ページ130
CD「ストリートファイターⅡ魔人の肖像」東芝EMI／付録ポスターの表記
誤 大張正己描き下ろしポスター
正 **うるし原智志描き下ろしポスター**

関係各社の皆様にご迷惑をおかけしたことを陳謝すると共に、今後このようなことのないよう細心の注意を払っていく所存であります。

また、付録制作にご協力いただいた各メーカーの方々、レビューを書いていただいた読者の方々にこの場を借りて改めてお礼申し上げます。

レビューを3つ以上掲載させていただいた方には、テレホンカードを送らせていただきました。まだ、届いていない方は連絡をお願いいたします。

ビデオグラフィティVOL.9 ／ナムコ

NOW PRINTING

1993年9月22日
ビクターエンターテインメント
CD：VICL－8089
¥2800

〈STEEL GUNNER 2〉アトラクト/ショッピングアーケードから高速道路へ/敵の要塞島/BGMX(未発表曲)/研究所/海上戦/市街地戦/巨大戦艦/戦艦内部/脱出/GEEK出現/エンディング〈ゴーリー・ゴースト〉アトラクトBGM/コイン音/プレイヤーセレクト音/ゲームイントロBGM/メインBGM/勝ち&負けBGM/ゲーム・プレイ/ボスBGM/エンディングBGM/ネーム入れBGM〈バブル・トラブル〉アトラクトSE/コイン音/プレイヤーセレクト音/ゲームイントロBGM/メインBGM/勝ち&負けBGM/ゲーム・プレイ/ボスBGM/ネーム入れ～エンディングBGM/スタッフロールBGM〈ラッキー&ワイルド〉イントロA/ゲームBGMA(ラウンド1.4)/ボスBGM～ゲームプレイ/ピンクキャッツガレージ/イントロB/ゲームBGMB(ラウンド2・5)/イントロC/ゲームBGMC(ラウンド3.6)/ピンクキャッツガレージ(ノーボーナス)/イントロD～ビッグシガー/決めゼリフ～他

ナムコが最近出した大型筐体ゲームを中心に、ナムコグランドオーケストラ演奏という力の入ったCDが今回発売される「ナムコゲームグラフィティVOL'9」である。

ナムコの大型筐体ものは、どれをとっても個性的なものばかり。そんな個性的なゲームに合わせて作られたサウンドは、ナムコならではのもの。スピード感あり、妙なものありときちんとゲームに合わせている。

大型筐体もの以外にも、あのバトルシティーの続編、タンクフォースもある。

また、おまけとして3曲、ナムコ初の対戦アクション、ナックルヘッズや、ちょっと前のゲーム、ローリングサンダー2、異色ドライブゲーム、ラッキー&ワイルドもあるぞ。

ファイヤースープレックス ／SNK

NOW PRINTING

1993年9月17日
キャニオン／サイトロン
CD：PCCB－00134
¥1500
（曲目未定）

もう最近では当たり前になりつつあるNEO・GEOの「100メガショック」。そのシリーズとして発売されたファイヤースープレックスは、一連の格闘アクションゲームの流れをもつプロレスリングゲームで、多彩な必殺技や凶器攻撃など本物を超えたプロレスリングを表現しているゲームだ。アメリカでは、日本で大人気の餓狼伝説2よりも人気があるというもの!

そんな人気ゲームをガッチリバックアップしているのがこのゲームのVGMだ。

奥行き感があって、独特の雰囲気を作りだすSNKサウンドは、このプロレスリングゲームにもバッチリはまり、プレイヤーを熱くさせてくれる。SNKサウンドファンは忘れず買うべし!

ハイパーリンクとはコンピュータ用語で、特別にマークされたテキスト(文章)に、関連する項目(データのことね)を詳細に表示すること。もちろんゲーメストのインフォメーションも、オイシイ情報を選りすぐって掲載しています。

FIM '93 World Endurance Championship Round 5
"Coca-Cola" SUZUKA 8 hours ENDURANCE RACE

'93 コカコーラ 鈴鹿8時間耐久レース結果報告

去る7月25日、晴天、路面ドライと絶好の条件の中で、鈴鹿8耐が行われた。終盤で上位にトラブルが相次ぐなど、出場64台中、完走48台という厳しい結果に終わった。

チームアイレムは、上位のアクシデントがありながらも、一定したペースを保ち続け、17位で完走。また、レースクイーンがゲームソフトをアピールするなど、ゲームメーカーならではのパフォーマンスも披露していた。

SNKスポンサーのチームシンスケ・SNKは、出場8年間中、最高記録の12位を走行していたが、残りタイム12分、突如トラブルに見舞われ、転倒。しかしながらコースに戻ることができ、23位での完走となった。SNKからコメントを頂いた。「今回は残念でしたが、来年もチームシンスケと共に鈴鹿8耐に出場する予定です。また皆さんの力強い声援を宜しくお願いします。」とのこと。

ゲーメストはこれからも両チームを応援し続けていくぞ。



やはりゲームメーカーはこうでなくては。

7月25日
天候：晴れ　気温：25.5℃
湿度：86%　風向：南東
路面状態：ドライ　観衆：120,000人

	出場ライダー	使用車種
チームアイレム	中川勝也 国松俊樹	ホンダ VFR750R
チームシンスケ・SNK	田村圭二 新井秀也	ホンダ VFR750R

'93鈴鹿8時間耐久レース結果順位

順位	チーム名
1	伊藤ハムレーシングカワサキ
2	am／pmカネモト・ホンダ
3	カップヌードルホンダ
4	チームHRC
5	チームまんだいカワサキ
6	anチームブルーフォックス
7	ラッキーストライク・スズキ
8	ヤマハSATYレーシングチーム
9	ヤマハYESS RT&YSP
10	ヨシムラ・スズキ・GP1プラス
17	チームアイレム
23	チームシンスケ・SNK

インフォメーション　ハイパーリンク

編集アシストも大募集!!(東京のみ)!!まずは3293-9323佐藤までTELください。

ゲ屋社員・アルバイト大募集!!

ゲ屋は読者とゲーメストをつなぐ最前線。
君も一緒にこの最前線で仕事をしてみないか！

勤務地　東京・大阪
時　間　(東)11：00～20：00　(大)10：00～20：00
年　齢　(社)23歳以上　(ア)20歳以上
待　遇　(社)23万五千円(25歳例)　(ア)日給7500円(東京・大阪共に交通費全額支給
条　件　(社)週休2日(土・日・祭は勤務)　(ア)土・日曜を含み週4日位。または、土・日曜のみの勤務希望の方
応募方法　(社)履歴書(写真付き)送付。選考のうえ連絡。(ア)電話のうえ、履歴書(写真付き)を持参。
(株)新声社　ゲ屋採用係：萩原
千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル2F
電話03-3293-9326

ゲ屋へ向かえ

街頭覇王が日本で買え～る

個人レベルの入手方法は、現地購入にかぎられていたため、欲しくてもあきらめるしかなかった人も多いはず。そこでゲーメストでは、どうしても手に入れたいという声に応えるべく、「街頭覇王」の輸入販売を開始した。
通販は行っておらず、ゲ屋の店頭販売のみとなっている。
もちろん東京店、大阪店の両店で販売中。



街頭覇王　画集「ストリートファイターII アジアインターナショナル」もおいているゾ。

ストリートファイターIIアジアインターナショナル　株式会社スコラより定価780円

これが真の格闘だ！

'93カラテ・ワールドカップ開催

今年も期待の「K-1 イリュージョン　カラテ・ワールドカップ」が行われることになった。主催は国際実戦空手道連盟、新日本空手道連盟、そして佐竹雅昭選手を筆頭とした正道会館と、いずれも負けず劣らずの空手の強豪ばかりだ。
当日は勝ち抜きトーナメントによる組手試合や、デモンストレーション、演武、試し割りなど、いろいろなイベントが催される。
この秋のイチオシモノと言えるだろう。

開催日時
予選　10月2日(土)
午後3時開始　午後6時試合終了
本選　10月3日(日)
午後2時開場　午後3時試合開始
午後7時終了予定
開催会場
大阪府立体育会館

おめでとう 餓狼伝説2増刊号　本誌8月号 川島名人プライベートポスター プレゼント当選者発表

餓狼伝説2増刊 300人プレゼント

1　SNK提供

①NEO・GEO本体
千葉重弘　君（神奈川県）
重岡早苗　さん（三重県）

②NEO・GEOカセット 餓狼伝説2
川村和文　君（茨城県）
関根敦史　君（埼玉県）
池園　友　君（福岡県）

③餓狼伝説2設定集
谷田部景子さん（茨城県）
大杉博史　君（静岡県）
山之内孝明　君（奈良県）
植木美和　さん（愛媛県）

2　タカラ提供

①餓狼伝説Tシャツ
米村将人　君（北海道）
小林亮介　君（栃木県）
向井直美　さん（長野県）
稲田貴士　君（三重県）
平中和之　君（山口県）

②GAROキャップ
石井美和子さん（千葉県）
篠田隆博　君（鳥取県）
古谷慎太郎君（熊本県）

③SFC版ソフト　餓狼伝説
朝生季代子さん（東京都）
浜野成弘　君（富山県）
石川秦央　君（三重県）
高野寛郷　君（大阪府）
石橋和也　君（鳥取県）

3　ゲーメスト

①大張正己　直筆サインポスター
熊谷真吾　君（岩手県）
海野聡司　君（群馬県）
堀口正義　君（東京都）
難波真帆　さん（神奈川県）
柴田洋一　君（福岡県）

②大張正己　直筆サイン色紙
山川千恵美さん（群馬県）

③MONDO恵　直筆サイン色紙
板垣　孝　君（福島県）

④石井ぜんじ直筆　サイン入り餓狼伝説2ビデオ
小野寺和美さん（岩手県）
宮崎美智子さん（東京都）
岩瀬靖洋　君（愛知県）
藤井　大　君（奈良県）
佐倉康浩　君（岡山県）

⑤レオ・ADVER　イラストTシャツ
大関亜矢　さん（群馬県）
大鷹晃雅　君（兵庫県）
四十住秀行君（兵庫県）
岩崎利康　君（広島県）
富窪新吾　君（福岡県）

⑥餓狼伝説2ロゴ入りTシャツ
後藤直樹　君（北海道）
木村知裕　君（宮城県）
新田光生　君（東京都）
安田祐記　君（愛知県）
塩見隆行　君（京都府）

⑦MONDO恵　イラストTシャツ
山川真一郎君（北海道）
安部千秋　さん（青森県）
小山石繭子さん（青森県）
星野秀哉　君（宮城県）
深澤純一朗君（宮城県）
関口琢真　君（群馬県）
柴田龍一郎君（埼玉県）
浜崎将孝　君（千葉県）
斉藤裕之　君（山梨県）
古池紘子　さん（石川県）
磯部龍也　君（愛知県）
伊藤　晃　君（京都府）
仲谷元樹　君（大阪府）
松本大祐　君（奈良県）
宮崎行介　君（熊本県）

⑧餓狼伝説
鈴木幹広　君（愛知県）
田仲一成　君（愛知県）
和食雄大　君（福岡県）
浅田二美　さん（佐賀県）
東坂誠司　君（熊本県）

⑨餓狼伝説2テレカ
渡辺　玲　君（群馬県）
成田辰洋　君（千葉県）
佐藤　悠　君（東京都）
城井良太　君（神奈川県）
東出和也　君（三重県）

⑩餓狼伝説2缶ペンケース
宍戸庸博　君（栃木県）
石井秀諭　君（埼玉県）
響谷竜一　君（埼玉県）
倉持真吾　君（埼玉県）
吉田一雅　君（埼玉県）
石井完治　君（千葉県）
岡部知行　君（神奈川県）
山田茂樹　君（岐阜県）
中橋龍哉　君（三重県）
田中久雄　君（大阪府）

⑪餓狼伝説2下敷き
畠山　亮　君（北海道）
富田公司　君（北海道）
藤井光博　君（北海道）
山内大基　君（青森県）
斉藤　寛　君（岩手県）
藤村研太郎君（秋田県）
荒井享介　君（山形県）
浅井雅彦　君（福島県）
金子順一　君（埼玉県）
福島清人　君（埼玉県）
木村明美　さん（埼玉県）
長江定生　君（埼玉県）
秋山　務　君（千葉県）
野上英盛　君（千葉県）
入内島康一君（東京都）
江口正樹　君（東京都）
古賀広朗　君（東京都）
村田哲平　君（東京都）
山崎健太郎君（東京都）
平賀光樹　君（神奈川県）
小池須磨子さん（神奈川県）
鈴木由紀　さん（神奈川県）
後藤俊裕　君（長野県）
茶谷英司　君（富山県）
有田直昭　君（岐阜県）
石川彩子　さん（静岡県）
大庭ちなつさん（静岡県）
竹尾　司　君（愛知県）
近澤修也　君（愛知県）
後藤真也　君（愛知県）
長嶋昭憲　君（愛知県）
上田圭一　君（京都府）
南　大輔　君（京都府）
小嶋徹大　君（大阪府）
高田英範　君（大阪府）
谷　公平　君（大阪府）
鈴木誠治　君（大阪府）
小山優介　君（兵庫県）
島田智志　君（兵庫県）
三浦和貴　君（兵庫県）
田原嘉史　君（奈良県）
岩崎純一　君（和歌山県）
尾形　淳　君（徳島県）
高橋康典　君（徳島県）
村上紀章　君（香川県）
河村直也　君（愛媛県）
根本幸雄　君（福岡県）
久保富男　君（長崎県）
浦野法夫　君（熊本県）
萩原さち　さん（大分県）

⑫餓狼伝説2　レポートパッド
佐々木秀人君（北海道）
中川忠志　君（北海道）
阿部史彦　君（宮城県）
大場茂慶　君（山形県）
岩田和洋　君（山形県）
山口　司　君（茨城県）
舘野敦哉　君（群馬県）
登坂靖雄　君（埼玉県）
小島章平　君（埼玉県）
三浦貴義　君（千葉県）
荒井智子　さん（千葉県）
井出慎一郎君（千葉県）
長沼幹真　君（千葉県）
岩城圭輔　君（千葉県）
赤池幸久　君（東京都）
松田雄一　君（東京都）
高橋秀作　君（東京都）
上原喜弘　君（東京都）
高杉幸一郎君（東京都）
端山晃司　君（神奈川県）
落合清史　君（神奈川県）
長島　勉　君（神奈川県）
下村知弘　君（神奈川県）
角田　武　君（山梨県）
早川直希　君（山梨県）
柳沢武志　君（長野県）
金子真一郎君（新潟県）
村田幸信　君（福井県）
高見将徳　君（岐阜県）
鹿俣壮平　君（静岡県）
山下哲治　君（愛知県）
大濱雄次　君（愛知県）
小島良子　さん（滋賀県）
奥村裕彰　君（京都府）
木村祥平　君（京都府）
田辺貴治　君（大阪府）
野沢良太　君（兵庫県）
坂根正規　君（兵庫県）
野村　均　君（島根県）
高見啓介　君（岡山県）
武田　淳　君（岡山県）
坂根和史　君（香川県）
長江和幸　君（愛媛県）
高田智広　君（愛媛県）
小野勝志　君（福岡県）
石津博之　君（福岡県）
堀口岳彦　君（福岡県）
副島裕二郎君（福岡県）
北島正大　君（福岡県）
光山勝智　君（佐賀県）

⑬織倉まこと　不知火舞イラストテレカ
平田道洋　君（北海道）
佐藤美枝　さん（福島県）
宮園敬一郎　君（東京都）
原田秦伸　君（静岡県）
藤本裕介　君（熊本県）

⑭餓狼伝説2テレカセット
辻本　学　君（北海道）
松野良子　さん（千葉県）
松坂慶勝　君（神奈川県）
町田夕貴子さん（愛媛県）

⑮大張正己　イラストテレカ
吉橋静江　さん（東京都）
阿部信之　君（神奈川県）
山下雅ふみ君（大阪府）
神埼伸吾　君（兵庫県）
手島江美　さん（佐賀県）

⑯餓狼伝説アニメテレカセット
藤田美沙子さん（福島県）
吉岡英登　君（広島県）

⑰MONDO恵　テレカ4枚
佐藤高士　君（埼玉県）
山本博文　君（千葉県）
村上喜計　君（千葉県）
島村幸太郎君（神奈川県）
川上通忠　君（大阪府）

⑱餓狼伝説2ポスター
武者大介　君（北海道）
新栄珠恵　さん（北海道）
古川歳徳　君（北海道）
森　勝正　君（北海道）
若松友香　さん（北海道）
伊勢文伸　君（岩手県）
八重樫一幸　君（岩手県）
遠山秀大　君（宮城県）
滝川大樹　君（宮城県）
佐々木洋隆君（秋田県）
小山昭広　君（福島県）
筒井洋充　君（茨城県）
山村尚希　君（茨城県）
谷津崇温　君（栃木県）
野口　純　君（栃木県）
石田　真　君（栃木県）
諸橋知行　君（群馬県）
栗原大輔　君（群馬県）
境野豪紀　君（群馬県）
鈴木達夫　君（埼玉県）
内田　孝　君（埼玉県）
武井美奈子さん（埼玉県）
根岸尚史　君（埼玉県）
大庭誠之　君（埼玉県）
牧内義尚　君（埼玉県）
飯塚　聡　君（千葉県）
林　和義　君（千葉県）
木川博之　君（千葉県）
安井　章　君（東京都）
古山智則　君（東京都）
菅野達治　君（東京都）
伊丹義明　君（東京都）
菅澤　淳　君（東京都）
佐藤大介　君（東京都）
阪下由希　さん（東京都）
菊地精一郎君（東京都）
玉越暁子　さん（東京都）
小川英樹　君（神奈川県）
加藤達也　君（神奈川県）
阿部七重　さん（神奈川県）
木曽康哲　君（神奈川県）
岩森隆浩　君（神奈川県）
浦野顕弘　君（神奈川県）
高橋典生　君（長野県）
渋谷宏光　君（長野県）
田村一男　君（新潟県）
井口文男　君（新潟県）
樋口伸也　君（新潟県）
相馬章吾　君（新潟県）
古山洋子　さん（新潟県）
津田宗平　君（富山県）
酒井さおりさん（石川県）
西尾　淳　君（静岡県）
久保田慎吾君（静岡県）
糸谷　誠　君（静岡県）
岩田友和　君（愛知県）
吉田　祐　君（愛知県）
大澤匡弘　君（愛知県）
石塚純一　君（愛知県）
野田義紀　君（愛知県）
浅田昌孝　君（愛知県）
浅井永行　君（愛知県）
小川正徳　君（三重県）
石崎　段　君（京都府）
高寺　諭　君（大阪府）
大山誠治　君（大阪府）
田中宗則　君（大阪府）
濱崎博和　君（大阪府）
表　純一　君（大阪府）
新明宏之　君（大阪府）
平野晃男　君（大阪府）
米谷真行　君（大阪府）
寺島暢浩　君（大阪府）
蒲谷俊一　君（大阪府）
安川毅彦　君（兵庫県）
西本憲明　君（奈良県）
藤本貴仁　君（奈良県）
福本裕和　君（鳥取県）
定久龍源　君（岡山県）
宮崎雄一　君（岡山県）
高村英俊　君（岡山県）
銀屋要一　君（岡山県）
岡田考弘　君（広島県）
井上宏一郎君（広島県）
山本高広　君（広島県）
梅田隆生　君（広島県）
藤岡　誠　君（山口県）
福間　創　君（香川県）
発知亮太　君（香川県）
青山浩章　君（香川県）
来島知裕　君（愛媛県）
石原英亮　君（高知県）
金子貞久　君（高知県）
中嶋秀春　君（福岡県）
柴田大典　君（福岡県）
清水陽司　君（佐賀県）
拝藤和宏　君（長崎県）
榎本博通　君（熊本県）
二村吉彦　君（大分県）
今屋彰仁　君（宮崎県）

8月号プレゼント当選者発表

[1]カプコン提供SFC用ソフト　ファイナルファイト2
里見邦弘　君（神奈川県）

[2]セガ・エンタープライゼス提供GGソフト・ドラえもん
下山　武　君（神奈川県）

[3]ナムコ提供バッジ
竹澤太郎　君（埼玉県）
大留健一　君（神奈川県）
小川正人　君（神奈川県）
太田久美子さん（神奈川県）
金澤彰彦　君（福井県）
吉田健一　君（大阪府）
桑野みゆきさん（福岡県）
津村忠蔵　君（福岡県）

[4]彩京提供　戦国エースポップ&テレカセット
森本康裕　君（埼玉県）
高沢明子　さん（福井県）
野塚貴之　君（大阪府）
松下桂士　君（兵庫県）
鈴木利行　君（奈良県）

[5]ハドソン提供桃太郎ぬいぐるみ
市川和枝　さん（東京都）
坂本美帆　さん（東京都）
日坂　仁　君（東京都）
橋井裕子　さん（神奈川県）
杉浦雄弥　君（新潟県）
当田卓也　君（広島県）

[6]ADK提供ワールドヒーローズ2ポスター
工藤信太郎君（北海道）
山本直哉　君（北海道）
鈴木裕輔　君（宮城県）
小椋美香　さん（福島県）
江口博征　君（茨城県）
瀬越　聡　君（群馬県）
船橋直樹　君（群馬県）
町田慎治　君（埼玉県）
樋口博一　君（埼玉県）
菱田浩史　君（埼玉県）

セイブ開発提供ゼロチームポスター
河内　裕　君（千葉県）
増田裕明　君（東京都）
橋詰紀彦　君（東京都）
松本泰典　君（東京都）
戸田智弘　君（神奈川県）
白井雅憲　君（神奈川県）
橘川栄一　君（神奈川県）
小酒井龍一君（石川県）
佐野友祐　君（福井県）
清水卓人　君（岐阜県）
金森利保　君（岐阜県）
窪野達也　君（静岡県）
伊吹里美　さん（大阪府）
鈴木　順　君（大阪府）
四方博志　君（大阪府）
西本健二　君（兵庫県）
谷　典宏　君（岡山県）
山田幸弘　君（広島県）
原田宗俊　君（山口県）
向野仁実　君（福岡県）

[7]エイガアル提供アキラテレカ
中林康貴　君（群馬県）
清水博文　君（埼玉県）
加藤新之助君（東京都）
阿部正紀　君（神奈川県）
近江真典　君（神奈川県）

パトレイバーテレカ
青木史行　君（岐阜県）
鈴木高弘　君（静岡県）
永田　篤　君（奈良県）
村上　毅　君（愛媛県）
薬師寺　悟君（大分県）

川島名人プライベートポスタープレゼント

[1]メタルホーク
温井勲雄　君（群馬県）
[2]ボスコニアン
工藤由貴子さん（北海道）
[3]源平討魔伝
前田隆一　君（福岡県）
[4]パック&パル
大原常勝　君（神奈川県）
[5]ドラゴンバスター
萱野秀昭　君（東京都）
[6]ホッピングマッピー
磯　修　君（東京都）
[7]モトス
岡村　健　君（山口県）
[8]ドルアーガの塔
森田昌宏　君（大阪府）
[9]ザ・リターン・オブ・イシター
三賀森　登君（愛知県）
[10]パックランド
高澤博寿　君（京都府）
[11]グロブダー
佐々木達也君（千葉県）
[12]メトロクロス
今井崇博　君（千葉県）
[13]リブルラブル
江部　元　君（千葉県）
[14]リブルラブル作詞大賞
富山裕次　君（栃木県）
[15]フォゾン
橋本尚紀　君（千葉県）
[16]ポールポジション
真田知之　君（北海道）
[17]ポールポジションII
小林基次　君（新潟県）
[18]スカイキッド
小林政裕　君（長野県）
[19]ゼビウス
小野　努　君（愛媛県）
[20]マッピー
児玉完司　君（岩手県）
[21]ディグダグII.
馬橋友和　君（埼玉県）
[22]ギャプラス
田村雅樹　君（群馬県）
[23]ギャラクティックウォーアリーズ
新座恒治　君（大阪府）
[24]ファナライザー
藤江　貢　君（宮城県）
[25]サラマンダ
山本真生　君（東京都）
[26]グラディウス
鈴木幸生　君（栃木県）
[27]ハイパーオリンピック・ゲーム大会
谷脇新司　君（大阪府）
[28]スペースハリアー
角屋吉輝　君（秋田県）
[29]フリッキー
西村真人　君（千葉県）
[30]エクイテス
大阪　誠　君（北海道）
[31]怒・IKARI
甲斐英司　君（宮城県）
[32]怒号層圏
林　利祐　君（愛媛県）
[33]イメージファイト
菊谷哲也　君（和歌山県）
[34]ロードランナー・帝国からの脱出
丸山正敏　君（新潟県）
[35]サイバータンク
高梨靖之　君（東京都）
[36]スターウォーズ
谷　誠　君（富山県）
[37]アルカノイド
森根大樹　君（東京都）
[38]センジョウ
澤村吾朗　君（静岡県）

すばらしい本屋さん43軒

ゲーメスト100号記念大感謝セール

大好評につき続行決定!!

おかげさまでゲーメストも創刊100号！記念としてすばらしい本屋さんからゲーメストファンの皆様へ大プレゼント実施中!!



下記の常備店でゲーメスト（本誌でも増刊号でも）をお買い上げの皆様に、もれなくゲーメストオリジナルの100号記念ステッカーとノートをプレゼント!!



バックナンバーの事は、私にきいて下さい！
——（店長談）

栃木県真岡市

好文堂・芸夢（ゲーム）アミューズメント

栃木県南東部、茨城県との県境に近い真岡市の一角、小学校への坂道の入り口にあるのが「好文堂」です。大正6年(1917)創業今年で77年目という古い店ですが、〝学&遊のアミューズメント空間〟とのコンセプトで高校生・中学生・小学生の、勉強から遊びまでをカバーしようとガンバっています。参考書・コミック・文庫・ゲーム関連図書そしてお菓子まで並べています。当然ゲームコーナーもあります！「学ぶ」ほうでは、参考書の品揃えは市内随一と自画自賛しています。「遊び」のほうでは、ゲームコーナーにはネオジオ、ストⅡダッシュ、ターボなどが並んでいます。ゲームの攻略本も可能な限り揃えています。もちろんゲーメストのバックナンバーは常にかかさず全点常備しています！

月刊ゲーメストバックナンバー常備店すばらしい本屋さんリスト

東北地方

●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1－12－8
☎0188－33－3105

関東地方

●好文堂書店
栃木県真岡市台町4165－2
☎0285－82－2061

●アルファースポット
群馬県太田市石原473－1
☎0276－46－8836

●文真堂書店緑町店
群馬県高崎市緑町4－7－5
☎0273－63－5961

●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296－33－3220

●辰正堂書店
千葉県松戸市松戸1181ボックスビル6F
☎0473－64－7997

●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6－12
☎0436－43－0979

●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1－21
☎03－3294－0011

●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1－17－15
秋葉原デパート内
☎03－3257－0758

●田無書店
東京都田無市本町4－2－11エンジョイライフオリエス2F
☎0424－66－0361

●福家書店町田店
東京都町田市原町田6－13－20
☎0427－25－2132

●まんが王八王子店
東京都八王子市東町4－6
☎0426－45－9121

●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1－3－2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422－45－5431

●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1－27
☎0468－22－2224

●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシェ内
☎0463－78－5521

●静雲堂書店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466－25－6316

北陸地方

●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2－22－29
☎0256－35－6561

東海地方

●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5－22－10
☎053－454－7898

●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1－4－18
☎053－473－2232

●ゲームインプリンス(ゲームセンター)
静岡県清水市天神町1－2－6
☎0543－64－8012

●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7－7
☎052－832－8202

●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3－10－16
☎052－251－8334

●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3－25－6
☎052－732－3601

●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052－771－5208

●ビレッジ・バンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1－515
☎052－805－2535

●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1－6
☎0532－54－2345

●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保美町池下149
☎0565－48－5331

●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2－7－2
☎0565－89－5667

●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3－11－13
☎0587－32－5185

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075－221－0280

●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出北2－7－18
☎06－461－2321

●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1－5－31
アポロビル2F
☎06－633－2634

●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722－29－3398

●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3－4－6
☎0722－45－4152

●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2－1－16
☎0722－24－4184

●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1－1－5
☎06－381－5835

●駸々堂奈良西大寺店
奈良県奈良市西大寺栄町
3－20ポポロ1F
☎0742－35－2529

●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2－2－1
☎0742－43－8512

●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田141
☎0795－72－2171

中国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30－1
☎0849－23－9434

●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625－2
☎086－276－8454

九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1－11－11
天神コアビルB1F
☎092－721－8267

●北九州ソフト開発パーティ
(ゲームセンター)
福岡県行橋市中央2－25緒方ビル2F
☎09302－5－7335

Bookstores List

当社はおんぼろ長屋でぼそぼそと商売をしている宇宙堂です。あーっ台風で屋根がふっとぶー。

★価格はすべて税込み。仕入上の都合で多少、価格変動する事もあります。買取もOK!!
★最新在庫リストは62円切手×2を封筒に同封して請求してね。さらに安くなったのもあるかも。

ア	アンダーカバーコップス	¥38,000
	アウトゾーン	¥15,000
	R−TYPEII	¥15,000
	R−TYPEレオ	¥28,000
	阿修羅ブラスター	¥ 9,000
	アラビアンファイト	¥65,000
	アステリクス	¥35,000
イ	イメージファイト	¥15,000
ウ	ヴィ・ファイブ	¥28,000
	ウルトラマン	¥ 8,000
	ウルフファング	¥25,000
	ウルトラ闘魂伝説	¥65,000
	ウルトラマン倶楽部	¥25,000
	ウォーリーをさがせP付	¥20,000
	ヴォルフィード	¥10,000
	ヴィマナ	¥15,000
エ	X−MAN(4Pタイプ)	¥40,000
	エキサイトアワー	¥ 5,000
	エイリアンズ	¥40,000
	F−1GPII	¥10,000
	エクセライザー	¥ 4,000
	MVP	¥ 3,000
	F−1GP	¥ 5,000
	SDガンダム	¥12,000
	エースアタッカーP付	¥15,000
カ	ガルフストーム	¥ 7,000
	ガンホーキ	¥20,000
	ガイアポリス	¥68,000
	ガンネイル	¥18,000
	ガンフロンティア	¥40,000
	ガンボール	¥20,000
キ	キャプテンシルバー	¥15,000
	キャプテンアメリカ	¥23,000
	キャプテンコマンドー	¥45,000
	キングオブドラゴンズ	¥36,000
	銀河任侠伝	¥20,000
	奇々怪界	¥ 8,000
	ギャルズパニック	¥25,000
ク	グラディウス(バブル)	¥25,000
	グラディウスII	¥25,000
	グラディウスIII	¥22,000
	クレイジーコップ	¥ 9,000
	クロスブレイズ	¥25,000
	クイズF1	¥20,000
	クライムファイターズ2	¥30,000
	グリッドシーカー	¥32,000
	クイズココロジー	¥ 5,000
	クイズDNAの反乱	¥ 5,000
	クイズ学園パラダイス	¥ 5,000
ケ	剣豪	¥20,000
コ	コットン	¥25,000
	魂斗羅	¥10,000
	G・グレイツ(P付)	¥30,000
サ	サンダークロス	¥20,000
	サンダークロスII	¥20,000
	サボテンボンバーズ	¥ 9,000
	サンセットライダーズ	¥35,000
	サンダーブラスター	¥15,000
	サイドアーム	¥15,000
	三国志クイズ	¥ 3,000
	サンドスコーピオン	¥13,000
シ	ジンジンジップ	¥13,000
	GIジョー	¥30,000
ス	ストリートファイター	¥45,000
	SF−II	¥28,000
	SF−IIダッシュ	¥50,000
	SF−IIダッシュターボ	¥120,000
	スカッシュ	¥ 9,000
	スターフォース	¥15,000
セ	ゼクセクス	¥23,000
ソ	ソニックウイングス	¥25,000
	ソルダム	¥18,000
タ	WWFスーパースターズ	¥ 8,000
	WWFレッスルフェスト	¥ 8,000
	達人	¥ 8,000
	達人王	¥30,000
	ダイエットGOGO	¥18,000
	ダンクショットP付	¥20,000
	ダブルドラゴンII	¥ 7,000
	ダークエッジ	¥65,000
	タンブルポップ	¥ 8,000
チ	チキチキボーイズ	¥55,000
テ	TMNT	¥18,000
	出たなツインビー	¥18,000
	天地を喰らうII	¥95,000
	テキパキ	¥18,000
ト	闘神ブレイザーズ	¥15,000
	トライゴン	¥22,000
	ドギューン	¥23,000
ナ	ナイツオブラウンド	¥36,000
ハ	バルトリック	¥13,000
	ハードパンチャー	¥13,000
	バース	¥50,000
	パロディウスだ	¥18,000
	ハチャメチャファイター	¥12,000
ヒ	飛翔鮫	¥ 9,000
フ	富士山バスター	¥25,000
	ファイナルファイト	¥33,000
	ファンキージェット	¥ 6,000
	ブラックアタック	¥15,000
	F・スターフォース	¥25,000
	フィグゼイト	¥15,000
	ファイターズヒストリー	¥58,000
ホ	ボンバーマン	¥ 9,000
マ	マッドギア	¥ 9,000
	マジカルクリスタル	¥10,000
	マクロス	¥28,000
ユ	ゆうゆのクイズでGOGO	¥38,000
ラ	雷電	¥32,000
	雷牙	¥ 9,000
	ランパート	¥ 5,000
レ	レジオネア	¥28,000
ロ	64番街	¥28,000
ワ	ワードナの森	¥ 4,000

★ナムコ★

S・ワールドコート	¥28,000
バラデューク	¥25,000
リブルラブル	¥55,000
フェリオス	¥85,000
ワルキューレの伝説	¥105,000
未来忍者	¥70,000
S・ワースタ '92	¥55,000
オーダイン	¥60,000
デンジャラスシード	¥20,000
タンクフォース	¥10,000
コズモギャングビデオ	¥60,000
魔Q大冒険	¥ 8,000
F/A	¥23,000
妖怪道中記	¥20,000
スプラッターハウス	¥20,000
モトス	¥35,000

★麻雀★

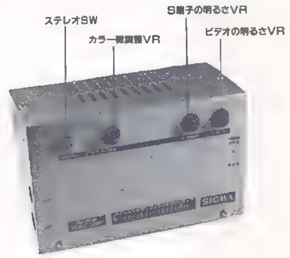
ビタミンC	¥ 3,000
個人教授	¥ 3,000
基礎体力	¥ 3,000
禁じられた遊び	¥ 3,000
放浪記(青春)	¥ 3,000
夏物語	¥ 3,000
大予言	¥ 3,000
華の舞	¥ 7,000
7次元の妖精	¥ 3,000
TV合衆国Q&Q	¥ 5,000
ねるとん	¥ 3,000
チャンネルクエスチョン	¥10,000
チャンネルズームイン	¥ 9,000
遊技	¥ 3,000
革命	¥ 9,000
恋占い	¥ 3,000
早くやってよ	¥ 3,000
S・マルキン版	¥30,000

★業務用NEO−GEOソフト★

下記ソフトは業務用ハード専用です。
※家庭用本体では遊べません。

MV1−F(1本用ハード)中古	¥105,000
G・パイロット	¥ 5,000
餓狼伝説	¥ 2,000
M・ネイション	¥ 2,000
L・リゾート	¥ 4,000
ロボアーミー	¥ 4,000
ベースボールスター2	¥ 4,000
バーニングファイト	¥ 3,000
サイバーリップ	¥ 3,000
麻雀狂列伝	¥ 2,000
戦国伝承	¥ 2,000
ワールドヒーロー	¥ 5,000
ライディングヒーロー	¥ 2,000
アンドロデュノス	¥ 4,000
エイトマン	¥ 2,000
スラッシュラリー	¥ 4,000
2020ベースボール	¥ 3,000
忍者コマンドー	¥ 8,000
忍者コンバット	¥ 4,000
龍虎の拳	¥ 5,000
F・スープレックス	¥ 5,000
餓狼伝説II	¥10,000
侍・スピリッツ(新品)	¥58,000
ワールドヒーローズII	¥15,000

★コントロールBOX★



AV2001	¥25,000
Σ6000TB	¥13,800
JAMMAハーネス	¥ 4,000

基板と購入するとハーネス1本サービス。

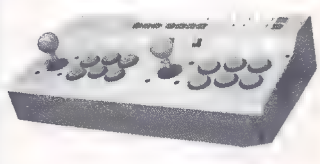
通販もOK!! 通販希望の方はTELにて注文してね。
その後、商品代(消費税サービス)+送料
¥800を現金書留に同封の上、当社宛お送り下さい。
ヤマト宅急便でお届けします。

★宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
オール ¥20〜50 EASY設定
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
春日井は出川のゲームセンターリサ

君を毎日エンジョイさせたい老舗基板屋

㈱宇宙堂

TEL 052-916-1407
〒462 名古屋市北区下飯田4-6-2
AM10:00〜PM11:00(日、祝は9:00まで)
★来社販売希望の方は前日にTEL予約して下さい。通販メインの為!!
(なき場合お相手しません)



PANA−TWIN	¥38,000
中間ハーネス1本	¥ 3,000
RGB15・21ケーブル	¥ 3,000
S・ファミコン用インターフェース	¥ 8,000

基板と購入するとハーネス1本サービス。

Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

NEO-GEO システム

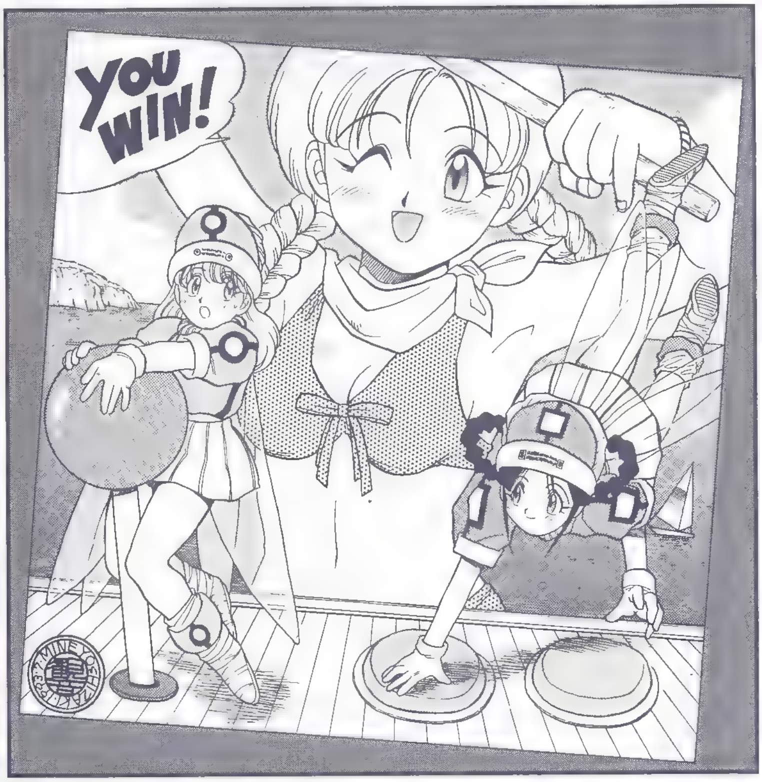


¥36800
（消費税・送料込み）

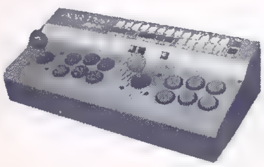
家庭用ネオジオセット新品価格

A	本体+	あしたのジョー	=44800円	（送料・税込み）
B	本体+	餓狼伝説2	=60000円	（送料・税込み）
C	本体+	サムライスピリッツ	=60000円	（送料・税込み）
D	本体+	ファイヤースープレックス	=53800円	（送料・税込み）
E	本体+	ラストリゾート	=53800円	（送料・税込み）
F	本体+	ワールドヒーローズ2	=60000円	（送料・税込み）
G	本体+	龍虎の拳	=58000円	（送料・税込み）

（本体付属品：コントローラー1台・ACアダプター・AVケーブル・保証書）　別売りコントローラーは+5800円です

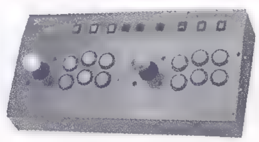


PANA TWIN



新価格で登場！
¥38000

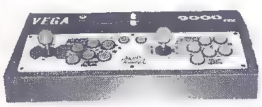
PANA CUSTOM



¥34000

VEGA9000DX

ストIIダッシュターボ対応



¥53000

シグマAV-2001

¥25000



シグマ6000TB

¥13800

TM-RGBエキスパンダ2

AXIS RGB オートセレクタ(RAS-HD) コンパクトタイプ



※15ピンでは同期のあわなかったRGBの映像がくっきり映ります。
RAS-HD(本体)
¥14500

家庭用ゲームソフト 中古基板買い取りします！

特に家庭用ネオジオソフト、スーパーファミコンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。価格は変動します。必ず☎で確認してから送ってください。

中古基板・家庭用ゲームソフト販売します！

在庫確認は☎で、詳しいリストは62円切手三枚同封の上下記まで請求してください。
御注文方法　在庫確認の上現金書留で御入金くださるか安全便利な代金引換システムを御利用ください。（3時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます）コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

イエローバッグ基板情報 FAXサービス利用方法

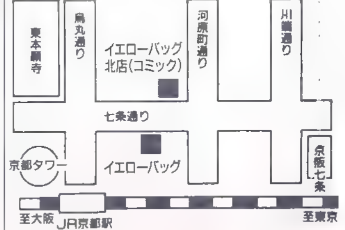
下記の4ヶ所の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。

東京	03-3940-6000	名古屋	052-453-6000
大阪	06-455-6000	福岡	092-482-6000

案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番号を押して最後に＃を押してください」
→５６７８９０＃
案内「あなたのFAX番号を市街局番から押して最後に＃を押してください」
→□□□□□□□＃
案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

イエローバッグ

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
〒600 京都市 下京区 七条河原町
西入南側　KSビル1F
営業時間 AM11：30～PM21：00
年中無休　消費税は要りません。
☆新作基板、予約受付します。



アフターサービス・メンテナンス等、詳しい説明は
一切致しません。ただ安いだけです。

中古安売王 アップル

定休日 日曜・祝日	在庫2000枚! とにかくTELだ!	(電話受付時間) AM9時~PM12時 PM1時~PM6時	☎054-263-2406(代)

※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。
返品・交換は行っておりません。

¥1,000~30,000の基板(一例)

- F1グランプリ1・2
- ピストル大名の冒険
- クイズ学園パラダイス2
- クイズココロジー
- 餓狼伝説2
- RタイプⅠ・Ⅱ
- ウルフファング
- ファイナルスターフォース
- セルフィーナ
- グラディウスⅠ・Ⅱ・Ⅲ
- ザ・グレートラグタイムショー
- ネオジオカセット(業務用)
- ダイエットゴーゴー
- サイバトラー

¥31,000以上の基板(一例)

- ストリートファイターⅡダッシュターボ
- めくるめくるストーリー
- ぷよぷよ
- ストリートファイターⅡダッシュ
- ワールドヒーローズ2
- ガイアポリス
- ボンバーマン2
- クイズF-1 1・2 フィニッシュ
- 戦国エース
- クイズ学問のすすめ
- ワールドスタジアム'92激闘編
- ブルーフォーク
- 所さんのまあまあ雀
- 天地を喰らうⅠ・Ⅱ
- ダークエッジ
- V-V
- プレミアサッカー
- ネオジオ基板(業務用)
- マーシャルチャンピオン
- ビッグストライカー
- キャディラックス
- クイズ人生劇場
- パニッシャー
- 海底大戦争
- 雷電
- ウルトラ闘魂伝説
- ジャンジャンバリバリ
- ファイターズヒストリー

中古18インチテーブル筐体(業務用)
¥30,900(送料・税込)

●パネル付き(ボタン・レバー数・筐体のタイプは指定できません)
●木製 ●JAMMA規格
●購入後の問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法等お解りにならない方は、ご遠慮下さい。

中古大型機も販売!!
300坪の倉庫にいっぱいあるヨ。

➡ご注文は必ずお電話でお願いします。

●中古基板の為、インストラクションカードはついていない商品もあります。
●故障していた場合、届いた日かその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けませんので、チェックはすぐに行って下さい。

➡割引券をもらって得しちゃおう
中古基板30,000円以上お買い上げで1,000円の割引券1枚差し上げます。(※基板1枚無料サービスでもOKです)
※割引券もしくは基板どちらかお好きな方をお選びください。
無料サービス基板は当方の指定のものとさせていただきます。



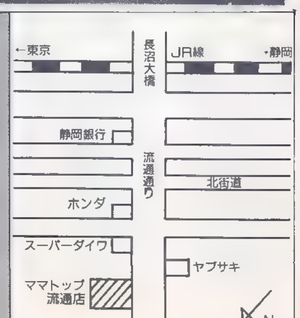


通信販売をご利用下さい。

資料ご希望の方は62円切手1枚同封の上アップルGM係まで送って下さい。
ダイヤルQ2で在庫表取り出し可能になりました。
取出電話No.0990-341-652 BOX No.1500
取り出し不可能な場合はアップルまで連絡して下さい。
※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8㈱ママトップGM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No.7007427㈱ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引換の代引きシステムをご利用ください。

〒420 静岡市東千代田1-7-8 ㈱ママトップ内
TEL.054-263-2406(代) FAX.054-263-4486

ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい!
静岡流通通り店
静岡駅南店・清水店
WIN店
営業時間は全店共通
AM9時~PM12時
ゲームコーナーは
年中無休



めざせハイスコア!!

妙に涼しかった夏も終わろうとしている。プールなんかは痛かったろうなあお客が来なくて。その点ゲーセンはいいよね。でもジュースが売れなかったかも知れないね(笑)。

JOYCOM'S ☆＝5 (10)
福島県いわき市平字白銀町1－4 ☎(0246)23－2965

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロスII (BEGINNER)	3,350,600	今月の1か月遅れゲーム BAN－D	ALL (連) 以下ノーマル設定です
2	超時空要塞マクロスII (MIDIUM)	3,496,800	みんな耐えてください F'－ETU	ALL (連) ゴミってる
3	超時空要塞マクロスII (EXPERT)	4,176,800	ホモにも耐えらんない IPC－HN K	ALL (連) ホモにも人権を！
4	サムライスピリッツ (覇王丸)	1 coin ALL	最近SNKこればっか (代表 加藤豊)	他常連2名様 つまらん
5	ワールドヒーローズ2 (マッスルパワー)	9,933,100	締切日に風邪ひいた NORIック	ALL Ⓟ×23 F×4
6	ワールドヒーローズ2 (ハンゾウ)	8,920,400	金も運もない男 SIM－A	ALL Ⓟ×ALL F×6
7	ワールドヒーローズ2 (フウマ)	8,848,800	丸出し大の字はやばい エリックⒺ (毛皮)	ALL Ⓟ×ALL F×4
8	ワールドヒーローズ2 (ラスプーチン)	8,146,900	気合がたりねーよ！ F'－ETU	ALL (連) Ⓟ×ALL F×4
9	マーシャルチャンピオン (マハンバ)	482,600	さらに根性もなし!! F'－ETU	ALL サラマンダとれないF×4
10	マーシャルチャンピオン (ホイ)	490,500	サラマンダで負けてるよ まぐろ	ALL Ⓟ×11 F×1

ハイテクセガ高崎 ☆＝23 (184)
群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25－1972

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ(必) (覇王丸)	ALLクリア	全国66店 個人申請215名の皆様	1コイン
2	タントアール	ALLクリア	ESSAY－ABN(翔)	1コイン
3	クイズ めくるめくストーリー	9,857,000	いせえび勘太	ALL 98% 残ライフ43
4	ダークエッジ(連) (イエーガー)	492,300	ESSAY㊙大穴船長	ALL ニセ昇竜拳終了
5	アウトランナーズ (スペイン)	3′15″63	ATF－D	完走 マッドパワー
6				
7				
8				
9				
10				

モンテカルロ ☆＝3 (13)
群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23－2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ (橘右京)	723,830	魔B党－超サイヤ人	ALL
2	ワールドヒーローズ2 (J・マキシマム)	9,000,000	魔B党－ⒽARU	ALLⓅ R 38
3	ワールドヒーローズ2 (M・パワー)	7,673,400	チョーヤでウメッしゅ	ALL 食事の前のお楽しみ♡
4	ファイターズヒストリー (サムチャイ)	1,195,600	鶴岡義正	ALL
5	ファイターズヒストリー (レイ)	1,003,200	やつ	ALL
6	うーん、	他に書くゲーム	のスコアがない。	
7	そんなわ	けで スコア	and スコアラー大募	集!!
8	どんど	ん 申請して下	さい。	
9	遠征	も 大歓迎です。		
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝3 (10)
栃木県宇都宮市二荒町9－4 渋田ビル1F ☎(0286)34－0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ (柳生十兵衛)	506,110	銀の黄昏錬金術会 '裏柳生SPT'	ALL LEVEL4
2	サムライスピリッツ (ナコルル)	623,650	動物愛好家 (笑) おばたおば大君	ALL LEVEL4
3	ワールドヒーローズ2 (ドラゴン)	8,228,400	半年間お世話になりましたH L	ALL
4	ワールドヒーローズ2 (キッド)	7,804,700	銀の黄昏錬金術会 'SPT'	ALL
5	ファイターズヒストリー (サムチャイ)	1,270,400	長い間お世話になりましたNOR	ALL
6	V.R. (ツインタイプ・ビギナー)	2′36″28	スーパーヒデパパ	ゴール MT
7	V.R. (ツインタイプ・エキスパート)	3′22″21	エルディム街の悪夢 フレディ加藤	ゴール MT
8	雙翼 (ニック)(連)付	3,637,400	TPF－ラブっち'R (全国トップ！)	ALL D×7 →なわけない。
9	エメラルディア (アドベンチャーモード)	232,363	☆はどうしたんだ？ (3個の予定)	6－3
10	ストリートファイターII' ターボ(リュウ)	1,499,000	おしかった	ALL

今市ゲームセンター ☆＝2 (8)
栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21－1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ (服部半蔵)	545,460	MARO	ALL 1コイン
2	サムライスピリッツ (ナコルル)	552,260	MARO	ALL 1コイン
3	サムライスピリッツ (ガルフォード)	549,960	LIE－MTA－SUOⓂ	RD.13 1コイン
4	サムライスピリッツ (柳生十兵衛)	331,350	RSIAR－MYSⓉ	RD.11 1コイン
5	サムライスピリッツ (覇王丸)	413,030	MARO	RD.8 1コイン
6	ワールドヒーローズ2 (フウマ)	7,833,100	LIE－MTA－OPAⒷ	ALL P×20 1コインD×2
7	ワールドヒーローズ2 (ハンゾウ)	9,081,800	LIE－MTA－MERⓊ	ALL P×24 1コインD×4
8	ワールドヒーローズ2 (J.カーン)	5,205,100	LIE－MTA－SCE文Ⓝ	ALL P×？ 1コイン 穴ウメ
9	戦国エース (アイン)	1,204,500	AMI－SS－YUKⓎ	2－6 1コイン
10	ぷよぷよ	373,205	AMI－SS－YUKⓋ	ALL 1コイン B=379

ゲームコーナーロム ☆＝0 (2)
宮城県仙台市太白区向山2－2－17 ☎(022)262－9065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2	5,279,800	S・N・KEN	ALL P×7 ジャンヌ
2	ワールドヒーローズ2	4,633,800	東北大ゲーセン攻略部 S・N・KEN	ALL シュラ
3	ソルダム(セキーロ)	1,458,700	MAO(わ)	LINE 224 Lv－57
4	ソルダム(ソルダム)	10,000,000＋α	あぶそ(へ)	LINE 417 Lv－149
5	餓狼伝説2	1,081,400	POPグループ向山店 by NS－1	クラウザー テリーボガード
6	V・V	20,236,690	Y. S.	ALL 1ミス オールパーフェクト
7	ゴールデンアックス	偏差値478	G. O	ALL アックス
8				
9				
10				

ゲームランドキンコンカン&ドリーム ☆＝2 (10)
宮城県仙台市若林区古城1－4－17

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロスII (ビギナー)	2,735,160	OAG²－ORE(邪)	ALL 2P使用
2	超時空要塞マクロスII (ミディアム)	2,794,330	OAG²－ORE(邪)	ALL 2P使用
3	マーシャルチャンピオン (ジン)	401,600	OAG²－ORE(邪)	P×2
4	ソルダム (セキーロ)	2,678,930	GYN	
5	ソルダム (ソルダム)	LINE－247	GYN	10,000,000＋α
6	マジカルクリスタルズ	482,267	MAC	ALL
7	F/A (Auto)	1,558,550	あぶそ (へ)	ALL 残×2 Mir. 2000
8	タントアール	ALL	耳せんゲーマーROU	
9	魔法大作戦 (ミヤモト)	2,285,540	残された 代の聖戦士 タムタム	2－5
10	ぷよぷよ	831,403	鼎島ミノちゃんFC 会長A/F	ALL B－595

プレイランドファンタジア&バレンシア ☆＝0 (3)
秋田県本庄市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ内 ☎(0184)24－5278

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	達人王	1,214,280	「S」GALAXY‥ いけだ!!	6面ボス
2	ウルトラ闘魂伝説	277,100	JOE	4面ボス タロウ使用
3	ワールドヒーローズ2 (ドラゴン)	5,203,200	「ゆにこん」からの刺客 EBI	1コインALL
4	ストリートファイターII' ターボ(ザンギエフ)	1,325,700	ゆにこんからの刺客 NO.2 TYQ	1コインALL
5	第一回 ストII'ターボ サガット大会	優勝者	大庭か	
6	第一回 ストII'ターボ E・本田大会	優勝者	遠藤	
7	第一回 ストIIターボ ケン大会	優勝者	さぬき	
8	第一回 ワールドヒーローズ2大会	優勝者	ザザンボ	ジャンヌ使用
9	魔法大作戦	2,035,720	AHO	ステージ2の4 ミヤモト使用
10	アウトランナーズ	3′30″35	(ク)	スピードバスター ケニア

ファミリーランドカーニバル ☆＝0 (3)
福島県会津若松市中町3－53 ☎(0242)27－2236

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズII (ハンゾウ)	6,829,900	松川参上！ by 古川	1コインALL
2	ワールドヒーローズII (シュラ)	5,732,500	シュラの友会会長 爆弾男	1コインALL
3	ワールドヒーローズII (マッドマン)	5,470,900	マッドマン最強伝説／ by(マ)	1コインALL
4	ワールドヒーローズII (ラスプーチン)	4,098,800	爆弾男、まだまだだな by(マ)	1コインALL
5	ワールドヒーローズII (マキシマム)	4,464,900	ナアッナアッオラ伝説 by(マ)	1コインALL
6	ワールドヒーローズII (キャプテンキッド)	5,026,100	マッスル・トルネードハメ!! by(マ)	1コインALL
7	ワールドヒーローズII (ブロッケン)	4,151,800	橋本君に彼女ができた by(マ)	1コインALL
8	超時空要塞マクロスII (ビギナー)	2,428,980	すべて制覇！ byいのせ	1コインALL 連なし
9	超時空要塞マクロスII (ミディアム)	2,727,370	がんばったよ byいのせ	1コインALL 連なし
10	超時空要塞マクロスII (エキスパート)	3,477,930	350万まであとちょっと！ byいのせ	1コインALL 連なし

ゲームプラザヴィクトリア ☆＝2 (12)
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813－6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ (覇王丸)	635,090	ラリー伊藤改め元祖V－ERO	ALL 100%×2
2	ワールドヒーローズ2 (ラスプーチン)	7,255,800	HU－FE－DMRE	ALL(連)付き Ⓟ×20
3	ワールドヒーローズ2 (リョウコ)	7,138,200	リネカー	ALL(連)付き Ⓟ×11
4	ストリートファイターII' ターボ(ケン)	1,555,700	ヴィクのたけし	ALL (連)付き 15－5－2
5	ストリートファイターII' ターボ(春麗)	1,411,500	ラリー伊藤改め元祖V－ERO	ALL (連)付き 12－6－2
6	ファイターズヒストリー (サムチャイ)	1,402,000	HU－FE－DMRE	ALL
7	ファイターズヒストリー (リョウコ)	1,347,900	ヴィクのなおき	ALL
8	パニッシャー (パニッシャー)	8,303,900	あつし	ALL
9	キャディラックス (ムスタファ)	3,421,000	CIA	ALL 残10
10	天地を喰らうII (魏延)(食)(連)	3,252,050	CIA	ALL

NTK2店合同 ☆＝0 (17)
北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33－2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エメラルディア (上級スタート)	4,005,013	荒ハゲより (その1) 伸介君に愛をこめて	レベル 59 ノーマル
2	エメラルディア (中級スタート)	2,535,357	荒ハゲ(3×3EYES命)	レベル 63 ノーマル
3	エメラルディア (ストーリーモード)	88,204	荒ハゲより (その2) 返事よこせよ！伸介！	レベル 26 3－2
4	アウトランナーズ	3′39″57	SPIさん	JAPANコース
5	アウトランナーズ	3′37″29	LSK	SWITZERLANDコース
6	アウトランナーズ	3′37″38	SPIさん	KENYAコース
7	アウトランナーズ	3′38″04	SPIさん	AUSTRALIAコース
8	マーシャルチャンピオン	292,000	JAF－AOI	ティティ ALL
9	ワールドヒーローズ2	8,478,900	INU－犬黒	リョウコ ALL
10	海底大戦争	1,299,200	YYQ	ノーマル ALL

ハイテクセガ青森&新町 ☆＝2 (13)
青森県青森市新町1－8－10 ☎(0177)34－3737

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ	648,170	KE(森)	シャルロット クリア
2	タントアール	1コインクリア	KANZU	ノーマル
3	超時空要塞マクロスII (連)(ビギナー)	3,287,340	ちゃぼ(魚)	2P クリア
4	超時空要塞マクロスII (ミディアム)	3,462,740	出張ゲーマー こっこちゃん(魚)	2P クリア
5	超時空要塞マクロスII (エキスパート)	4,024,070	管理人金返せ ATS(札)	2P クリア
6	ワールドヒーローズ2	9,180,500	KANZU	ハンゾウ クリア
7	ワールドヒーローズ2	7,783,700	TKO	リョウコ クリア
8	魔法大作戦	1,607,160	一千万取ってから載せましょう	2－1 ガイン 連なし
9	魔法大作戦	1,494,360	KALPA－七転八起(連)	ラスボス チッタ 連なし
10	富士山バスター	604,900	悪魔教教徒 666 KEN－SRY	芸者 クリア

プレイシティキャロット八戸店 ☆＝0 (4)
青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44－8580

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エメラルディア(上)	4,102,036	喫茶戦隊アオヤマン(静)	LV57
2	エメラルディア (アドベンチャー)	134,924	喫茶戦隊アオヤマン(静)	LV36 5面
3	四川省II(初)	381,100	ドリルキング(会)PON	8面
4	四川省II(中)	278,000	オーヤーマー	3面
5	四川省II(上)	181,200	オーヤーマー	3面
6	サムライスピリッツ (服部半蔵)	99,820	F	4人目
7	サムライスピリッツ (右京)	601,090	CAB(右)	天草まで
8	マーシャルチャンピオン (ティティ)	222,800	電気ビリビリ(会)PON	ALL
9	ワールドヒーローズ2 (ドラゴン)	5,510,700	ザンギ田村	ALL
10	達人王	1,077,350	MSP－OAG²－PON(鉄)	6面中ボス

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=2(5)

埼玉県所沢市緑町1−3 ☎(0429)25−1551

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ(バルログ)	1,217,000	PIT	(連)なし
2	餓狼伝説2 (アンディー)	627,800	谷口	(連)なし
3	達人王	1,248,620	コーラは、こおらせてのもう。SAMだ!!	(連)つき
4	ワールドヒーローズ2 (マッスルパワー)	5,013,900	サメチャン	(連)なし
5	ワールドヒーローズ2 (ドラゴン)	7,114,700	オタク テツヤ	(連)なし
6	R−TYPELEO	5,460,500	KING	(連)なし
7	龍虎の拳 (RYO)	990,520	カズヒコさん	(連)なし
8	龍虎の拳 (RYO)	924,500	キャシュ	(連)なし
9	サムライスピリッツ (シャルロット)	612,390	ダウンタウン	(連)なし
10	マーシャルチャンピオン (JIN)	522,400	乾川健	(連)なし

ゲームコーナーヤングパレス ☆=3(3)

千葉県鴨川市横渚884−6 ☎(04709)3−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロスII 連付(ビギナー 2P)	3,364,140	RVM−GAIYER	ALLクリア
2	超時空要塞マクロスII 連付(ミディアム 2P)	3,614,440	GS−NAD	ALLクリア
3	超時空要塞マクロスII 連付(エキスパート2P)	4,246,020	HARD−CORE	ALLクリア
4	超時空要塞マクロスII 連付(ミディアム 1P)	3,393,910	しきやなや	ALLクリア
5	魔法大作戦 (ボーンナム)	2,717,810	GS−NAD	11面
6	ワールドヒーローズ2 (リョウコ)	8,804,900	HARD−TORA	ALLクリア
7	ワールドヒーローズ2 (キャプテンキッド)	8,029,900	HARD−TORA	ALLクリア
8	サムライスピリッツ (アースクェイク)	455,510	ドンちゃん	ALLクリア
9	タントアール	ALLクリア	TOJI せきね百% RVM−GAIYER	
10	ぷよぷよ	260,913	神の世界を作るのだ!	ラスボス

コスモランド

茨城県鹿島郡鹿島町宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロスII (ビギナー)	2,725,640	(あ)	ALL 2P使用 ノーマル
2	超時空要塞マクロスII (ミディアム)	2,818,780	(あ)	ALL 2P使用 ノーマル
3	超時空要塞マクロスII (エキスパート)	3,077,930	(あ)	ALL 2P使用 ノーマル
4	タントアール	FINALステージ 3人目	コルトマン	ノーマル
5	バニッシャー	8,335,400	BAI	ALL 1ミス ノーマル
6	龍神	1,103,640	(あ)	FINAL ステージノーマル
7	マーシャル チャンピオン	311,200	七対子クン	ALL ボビー ノーマル
8	キャディラックス (ムスタファ)	1,353,500	BEL	6面ボス ノーマル
9	ファイターズヒストリー (サムチャイ)	1,077,300	N. A	ALL ノーマル
10	ファイターズヒストリー (リョウコ)	1,016,200	N. A	ALL ノーマル

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=0(16)

東京都豊島区東池袋3−1−4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983−0618

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	アウトランナーズ (香港コース)	3′18″18	プリンス・ゆき	マッドパワー使用
2	ゼロチーム	4,361,980	ケン坊	スピン使用
3	餓狼伝説2 (キム・カッファン)	1,340,400	パル(ア)	ALLクリア
4	ソニックウィングス	990,300	大川明久	F14使用 2−6
5	トップランキング スターズ	656,600	ブライアン・こすげ	タムシン・バオル タオ使用
6	ファイターズヒストリー (ジャン)	1,163,000	YMZK−WKN	ALLクリア
7	ぷよぷよ	1,166,383	志水高KING部 S・T	ALLクリア ブロック625
8	超時空要塞 マクロスII	1,218,450	つぼい	ミディアム
9	クイズめくるめく ヒストリー	6,909,400	C・Wに勝てるかな? YYXだ!	ALLクリア 正解率96%
10				

プレイランドスカイシアター ☆=34(122)

埼玉県深谷市西島町2−20−25 ☎(0485)73−8667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ (シャルロット)(連)(必)	1,069,540	PST−JUN(愁)	ALL
2	サムライスピリッツ (服部半蔵)(連)(必)	1,050,550	REO−SP	ALL
3	エメラルディア (アドベンチャーモード)	338,021	PST−EPT(土)	6−5
4	マーシャルチャンピオン (ジン)	491,300	PST−USAMI	ALL
5	ワールドヒーローズ2 (フウマ)	8,973,700	CYCLONE−NEC	ALL
6	海底大戦争(連)	2,363,400	REO−SP	ALL
7	ファイターズヒストリー (レイ)(連)	1,337,800	PST−USAMI	ALL
8	ファイターズヒストリー (リー)(連)	1,205,000	PST−JUN(愁)	ALL
9	ファイターズヒストリー (ミゾグチ)(連)	1,299,200	魔王−W(子)	ALL
10	コズモギャングザパズル (右)+(A)	カンスト時のコズモ数 1,052	PST−EPT. DIR	

八千代プレンランドカーニバル ☆=21(57)

千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAML	HI−SCORE	NAME	備考
1	タントアール	1 COINALL	(B)−SATSUMAと ゆかいな仲間達	全機種ノーマル 1COIN
2	サムライスピリッツ (不知火)	787,720	(B)−SATSUMA 不知火最高♡	ALL (連)(必)付き
3	ヘビースマッシュ (スペースコロニー代表)	1,737,500	(B) SATSUMA	ALL (得)×50 (L)×2 (コ)×7
4	アウトランナーズ(日本)	3′18″79	たかが高沢されど高沢 やっぱ高沢しかし高沢	完走 マニュアル マッドパワー
5	ワールドヒーローズ2 (ジャンヌ)	8,562,900	自分を売ります!特価680円手渡し希望	ALL(ハ) (連)付き (D)×2
6	ガイアポリス ((連)付き)	10,103	G. M. C. (W)MAR	ALLエレイン
7	魔法大作戦 (ガイン)	2,238,560	GACHAPIN (サーベル暴君)	STAGE10 (2−4)(連)付き
8	魔法大作戦 (ボーンナム)	2,200,610	(B)−SATSUMA	STAGE10 (2−4)(連)付き
9	餓狼伝説2 (アンディ)	1,602,100	ベー( )ガで夢の160万を期待されたFCM	ALL(ハ) (必)付き (F)×10 (超)×4
10	餓狼伝説2 (ジョー東)	1,564,900	KYO(愁)	ALL(ハ) (必)付き (F)×10 (超)×1

池袋プレイランドラスベガス ☆=4(16)

東京都豊島区西池袋1−22−4 ☎(03)3982−1817

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エメラルディア (アドベンチャーモード)	363,447	ちょっとしんどい T. M	8 2 LV102
2	龍神 (連無)	1,414,130	ドラムだれかやってくれ超絶トリスタDAI	4号機 1コインALL
3	ハットトリックヒーロー'93	17	N. YAMA	ALL ドイツ ベルマンエッジ
4	魔法大作戦 (ボーンナム)(連無)	2,162,600	2−5までは行けるのに・・・	2−4ボス
5	魔法大作戦 (ミヤモト)(連無)	2,225,380	T. M	2−5
6	めくるめくストーリー	7,050,000	CW	正解率97% 残ライフ22
7	ぷよぷよ	1,502,321	大台にいけて、よかった、よかった (N)	ふつうスタート ALL 774
8	タントアール	1 COIN ALL	DAB'S	1コイン ALL残りハート×1
9	雙翼 (連無)	3,211,500	小松のバカ (DAI)	1号機 ALL
10	シャドーフォース	720,920	バロットよしだ	ALL カイ

ガリバー熊谷店 ☆=6(9)

埼玉県熊谷市筑波2−49−8フォーラム秋山ビル1F・B1 ☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ゼロチーム (スピン)	11,575,700	BALLOON− カブキあつし(桃)	ALL(連)(必)付
2	ゼロチーム (スピード)	11,515,270	BALLOON− スパイダーあつし(桃)	ALL(連)(必)付
3	クイズめくるめく ストーリー	6,963,100	URF	ALL(ハ) 96%
4	シャドーフォース (カイ)	779,770	BALLOON− リーダー猫プー(緑)	ALL(必)付
5	シャドーフォース (コヨーテ)	777,560	BALLOON− 王子で腹こわした人(緑)	ALL(必)付
6	シャドーフォース (ブルネット)	762,680	BALLOT− おやっさんACE	ALL(必)付
7	餓狼伝説2 (キム・カッファン)	1,592,800	BALLOON− カレー大好きYOU(黄)	ALL(ハ) (必)付 F×9 四千×1
8	マーシャルチャンピオン (ボビー)	466、600	BALLOON− 岡崎YY(赤)	ALL
9	サムライスピリッツ	1コインALL	BALLOON− カブキロボ他数機	A+B. C+D付
10	タントアール	1コインALL	BALLOON戦隊 8メカ使用	残ハート×2 ニワトリ×6

ゲームin DAIEI ☆=3(9)

千葉県市川市南八幡4−1−7駅南ビルB1 ☎(0473)76−9764

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エメラルディア	6,066,722	ALT−(た)	レベル94 上級スタート
2	龍神	1,487,170	DAI	ALL 4号機
3	超時空要塞マクロスII	3,254,370	ZZG	ALL・ビギナー ネックス
4	四川省II	595,300	IKD	初級コース
5	ヘビースマッシュ	1,090,000	雅浅葱	ALL オーストラリア
6	バニッシャー	5,434,000	M. S	ALL ニック
7	タントアール	1コインALL		
8	トップランキングスター	記録募集中		
9	アドベンチャークイズ キース&ルーシィ	記録募集中		
10				

君こそゲーメスト!

サムライスピリッツ		☆ ALLクリア	全国38店、個人申請2名の皆様	
タントアール		☆ ALLクリア	全国32店、個人申請1名の皆様	
エメラルディア	ノーマルモード	☆ 8,502,019	G.M.C.みやさん	モンキーハウス本館 (福岡)
	アドベンチャーモード	☆ 最終面 560,235	パズルに強いエバラの長老EGC-元MKZ	荏原ゲームコーナー (東京)
クイズめくるめくストーリー		☆ 15,006,400	ZAT	キャノン最前線 (愛知)
ラッキー&ワイルド		1,597,030	SNOB-LSD	個人申請 ビッグキャロット京都 (京都)
マーシャルチャンピオン	マハンバ	482,600	さらに根性なしII F'-ETU	JOYCOM'S (福島)
	ボビー	☆ 連564,700	もうちょいNAK	個人申請 GAME'S Will (京都)
	陣	☆ 522,400	乾川健	ボニーワールド・ザ・コング (埼玉)
	禅	340,500	カブキに発狂ARL-スト狂GUY	ビッグウェーブ (高知)
	ホイ	537,600	GAC-BROS-ATLI	アイリン夢空間 (岐阜)
	ケイオス	446,800	バビョーン改めハヒョ〜ンとらきよ	カジノカーニバル (東京)
魔法大作戦	ガイン	☆ 連2-6 2,933,000	K. N	タウンスポットプレイランド (大阪)
	チッタ	☆ 連3,244,810	ECM-FISCHER	ゲームプラザニューヨーク (神奈川)
	ミヤモト	☆ 連3,492,150	K. N	タウンスポットプレイランド (大阪)
パニッシャー		☆ 9,999,900+α	大仏和尚	ゲームインプリンス (静岡)
アウトランナーズ	北ヨーロッパ	☆ 3′16″86	TURKEY(ま)	個人申請 GAME'S Will (京都)
	スイス	☆ 3′14″65	INΣ-UYK	
	アトランティック	☆ 3′17″74	INΣ-UYK	
	スペイン	☆ 3′15″12	SNOB-シュペールぼるぞう	GAME'S Will (京都)
	ケニア	☆ 3′19″81	シュペールぼるぞう	
	ロシア	☆ 3′16″55	TURKEY(ま)	
	中国	3′16″24	TUR-NARK	個人申請 GAME'S Will (京都)
	日本	☆ 3′16″99	TURKEY(ま)	GAME'S Will (京都)
	ホンコン	☆ 3′19″68	WZH	
	オーストラリア	☆ 3′17″81	WZH	個人申請 GAME'S Will (京都)
超時空要塞マクロスII	ビギナー連付き	☆ 3,614,160	この連じゃもう出ねーTNK-EXPO(夫)	扇ヶ丘レジャーセンター (石川)
	ビギナー連なし	☆ 3,558,080	CYCLONE-HURRICANE	タイトーイン002スタジアム (大阪)
	ミディアム連付き	☆ 3,939,270	京城屋	
	ミディアム連なし	☆ 3,769,340	京城屋	個人申請 タイトーイン002スタジアム (大阪)
	エキスパート連付き	☆ 4,488,220	すさまg-rカモネ	扇ヶ丘レジャーセンター (石川)
	エキスパート連なし	☆ 4,368,970	CYCLONE-R. T	個人申請 タイトーイン002スタジアム (大阪)
シャドーフォース		☆ 連必780,250	KNI	サブカルチュア (福岡)
ダブルウィング		☆ 3,637,400	TPF-うづっち'R (全国トップ!)	プレイシティキャロット二荒店 (栃木)
ゼロチーム		12,004,960	GOD OF ZERD まかさま	個人申請 ゲームプラザミッキー (広島)
戦国エース	ジェーン	連 1,887,000	ウーキーMST	個人申請 ゲームセンターペガサス (神奈川)
	天外	☆ 連1,868,400	CYCLONE-HURRICANE	個人申請 タイトーイン002スタジアム (大阪)
キャディラックス		☆ 連必4,338,200	CYCLONE-R.T	

その1

今月は何の前ぶれもなく、彗星のように現れたサムライスピリッツが人気を独占。しかし、残念ながらクリアで統一となってしまいました。

このゲームは基板内に記録されているタイムより早いタイムで敵に勝つと、特別にボーナスが加算されます。基準のタイムは、プレイヤーがそのタイムを上回るごとに上がっていき、バックアップラムをクリアしない限り、徐々にボーナスを獲得することが難しくなっていきます。以上のことから、すべての店で同じ基準でスコアを争うことができないため、やむなくクリアで統一、今月をもって打ち切りとします。

タントアールもスコアがないので、クリアで統一です。

このゲームも、クイズゲームのように、答えた時間でタイムボーナスが入るという設定だったら、相当熱い戦いになっていたでしょう。

エメラルディアは、集計期間が短かったわりには多くの申請が集まりました。ノーマルとアドベンチャーのモードに分けて集計です。前者はスタートレベルを問いません。

ノーマルモードのほうは、先月魔法大作戦をいち早くクリアして勢いづくモンキーハウスが、早くも1千万点に届きそう。その大台が達成されたら、達成時の最小レベルで争っていく予定です。

サイノーベル&ヒノーズー下井草店 ☆=32(240)

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3262-2823(ノーベル)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	タントアール	1コイン全面クリア	家、F、R、H、ふ 茶、P、K、M、ふ	ノーマル
2	サムライスピリッツ (シャルロット)	1コイン全面クリア	春夫	ノーマル
3	ワールドヒーローズ2 (ジャンヌ連)	9,225,100	江藤 恵	ノーマルALLハ D×8
4	ワールドヒーローズ2 (ハンゾウ)	9,408,800	TYR-どまら君	ノーマルALL D×10
5	ワールドヒーローズ2 (エリック、連)	8,816,000	WIZ	ノーマルALL 184ミス
6	ワールドヒーローズ2 (マッドマン、連)	8,909,300	MPS-まいん	ノーマルALLハ D×2
7	シャドーフォース	757,330	TYR-よくおー	ノーマルALL
8	マーシャルチャンピオン (ボビー)	562,500	YA	ノーマルALLハ D×9
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆=37(272)

東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館 ☎(03)3781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エメラルディア (アドベンチャー)	560,235	パズルに強いエバラの長老EGC-元MKZ	脱出失敗
2	ワールドヒーローズ2 (ラスプーチン連)	8,223,600	EGC-P POW様 (過労死寸前…なぞ)	ALLハ 社長、休み下さい
3	ガイアポリス (フェアリー連なし)	12,272	ああっ スクルド様♡ 久川彩FC! おSPT	ALL
4	ファイターズヒストリー (ミゾグチ連)	1,292,300	ああっ山崎和佳奈様♡「ヤーマンダッカー」	ALL
5	ファイターズヒストリー (ジャン連)	1,170,300	ああっ山崎和可菜様♡「レェェイシィィイ」	ALL
6	ファイターズヒストリー (マーストリウス連)	1,186,100	ああっ山崎和佳奈様♡「イエスDr. カオス」	ALL
7	ファイターズヒストリー (フェイリン連)	1,342,200	ああっ 白鳥由里様♡「地球が…泣いてる」	ALL
8	四川省II (初級、ファンタジー)	9,999,990+α	YMZK-WKN (来店ありがとう!)	188面で達成 285分
9	サムライスピリッツ	ALL	ばかなあ! 神、お、H IGA談	
10	タントアール	ALL	点無しゲームに強いEGC-元MKZ	残ハート=1,666666666

キャッスルYOU² ☆=19(283)

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693(キャッスル)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	タントアール	ALLクリア	2名の皆様	1コイン
2	トップランキングスターズ	908,500	JBL-NGT-TERchan♡	ALL、タムシンバオルタオ使用
3	ワールドヒーローズ2 (ジャンヌ連)	9,168,800	LIE-NGT-FER夫	ALLハ 41R D×6
4	ワールドヒーローズ2 (J・カーン連)	8,852,100	JBL-NGT-ONY	ALLハ 38R D×3
5	ワールドヒーローズ2 (エリック連)	8,868,700	NGT-キャサ夫	ALLハ38R P×23、D×2
6	ワールドヒーローズ2 (マッドマン連)	9,110,400	RVS-GUN人	ALLハ43R D×7
7	ファイターズヒストリー (リョウコ連)	1,444,000	JBL-NGT-BALちょ	ALL 33R
8	ファイターズヒストリー (リー連)	1,220,800	JBL-NGT-BANちょ	ALL 33R
9	ガイアポリス (エレイン・シー連)	12,838	NGT-CAT-AMI	ALL 1コイン パスワード未使用
10	ウォリアーブレード (ソフィア必)	494,410	Mr. しおしお君	ALL

カジノカーニバル ☆=1(15)

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	タントアール	残りライフ3	クリスプケーキ まる夫	1コイン ALL
2	ソルバルウ	116,780	とうとう店員。人生終わったね。真己ちゃん	2面
3	SDガンダム ネオバトリング	1,048,100	ロマンを求めてどこまでも!! 8組健君	7-6 F-90使用
4	海底大戦争	1,857,700	弁当持たせりゃ日本で1番トラキーヨ	1コインPRO 残×1 ALL
5	マーシャルチャンピオン	446,800	バビョーン改めハヒョ〜んとらきよ	ケイオス使用 ALL
6	マーシャルチャンピオン	131,500	シュシュトリアンは最高だ! トラキーヨ	じん使用 ALL
7	マーシャルチャンピオン	190,200	ポワトリン大好き トラキーヨ	ボビー使用 ALL
8	餓狼伝説2	1,215,600	K・I・G・A-BAL	キム使用 ALL
9	ぷよぷよ	847,390	とうとう仕事やめた健君、ロマンだねー。	1コイン ALL
10	ストリートファイターII' ターボ	1,365,900	かわいい猿には旅をさせろと旅立つ健君。	ガイル使用 ALL

ガレージキャロットたまプラーザ店 ☆=1(8)

神奈川県横浜市緑区美しが丘1-5-8 ☎(045)903-4056

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリー (マーストリウス)	1,113,000	SCR-ジョーさん	ALL 以下全ゲーム標準設定
2	魔法大作戦 (ガイン)	1,468,130	FGF	7面
3	魔法大作戦 (ミヤモト)	1,246,690	FGF	6面
4	ワールドラリー	36,670	Dio-SR	2-3
5	タントアール	ALL	FGF	1コイン
6	四川省II	327,300	ホップ	初級 9面
7	四川省II	149,200	ステップ	中級 4面
8	四川省II	199,200	ドカーン	上級 5面
9				
10				

ゲームセンターコパIII ☆=13(80)

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	四川省II (ファンタジー連付)	9,999,999+α	QQQ、TEM武、かまし	3名達成 約5時間
2	サムライスピリッツ (アースクェイク連付)	680,100	G、M、C、やちょ	ALL
3	戦国エース (ジェーン連付)	1,879,800	ウーキーMST	ALL 1万×10
4	ストリートファイターII' ターボ(バルログ連付)	1,537,200	ウーキーとりかい	ALL ツメ3本 ケン、本田落ち
5	龍神 (連付)	1,391,820	ウーキーMST	ALL PHALCYON使用
6	雙翼 (ニック連付)	3,450,400	TTP研-菊地	ALL
7	ワールドヒーローズ2 (J・カーン連付)	7,631,800	NGT-テーラー	ALL
8	ワールドヒーローズ2 (フウマ連付)	7,323,200	Mr. 住吉君	ALL
9	ワールドヒーローズ2 (ハンゾウ連付)	7,810,700	チ(、)コがクサすぎる男 キチ川カス弘超クサ夫	ALL
10	戦国エース (アイン連付)	1,836,200	KMC-TEM武	※全機種ノーマル ALL 1万×8

ゲームセンターUFO店集計 ☆=8(98)

東京都町田市朝日町1-7-5 ☎(0427)29-5603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ (1P・覇王丸必付)	ALLクリア	いいナコルルの夢見た?初物野郎よこやま君	1cALL
2	サムライスピリッツ (1P・王虎必付)	11人目	ちゃんと付けろよ〜苦霊四しんちゃんBT夫	1コイン
3	サムライスピリッツ (1P・アースクェイク必付)	ALLクリア	ビーチヒップス結成記念!ドキワク野郎福島	1cALL
4	サムライスピリッツ (1P・不知火幻庵必付)	11人目	僕、衆道に堕ちる事をここに宣言します!	1コイン 久保 衆道=ホC
5	タントアール (1P)	ALLクリア	俺は栄えあるPhotoShockerBT	1コイン ♡残×3
6	ガイアポリス (エレインシー連付)	12,508	猫とゲームはハマると怖い…ウハモエCAT	P未使用 ALL 青年海外協力隊♡
7	マーシャルチャンピオン (ティティ)	476,700	ラブラブまどかぱーちゃん♡ー流れ星銀ー円	ALL P×10 D×3
8	ワールドヒーローズ2 (ドラゴン連必付)	9,217,700	有GUY実行ブラザーズ!ヌキトリアン福島	ALLパ D×8 43R
9	ワールドヒーローズ2 (J・カーン連付)	8,615,600	マグネットコーティング装着!蛾蛇虫ONY	P×21 D×4 40R
10	ワールドヒーローズ2 (ラスプーチン連付)	7,278,000	ダークジャイカーで通勤希望!ジャンピーB	ALL 備考ははずかしくて不可

グリーンプレイランド ☆=1(1)

岐阜県高山市西之一色町2−180高山グリーンホテル内 ☎(0557)34−6077

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マーシャルチャンピオン	277,400	ネオジオ大好き…金貸してくれよー XYZ	1cALL ジン
2	マーシュルチャンピオン	237,300	色モノ変テコなキャラが大好き 仮面やペイ	1cALL ケイオス
3	マーシャルチャンピオン	158,600	ントに愛を感じる？そして待魂はもちろん仮	1cALL アヴゥ
4	マーシャルチャンピオン	134,300	面の戦士タァムタァムどあー by EPH	1cALL ゼン
5	マーシャルチャンピオン	151,600	メタメタブラブラ ふ…ふあいやぁぁRYU	1cALL レイチェル
6	マーシャルチャンピオン	176,900	ウキョー やっぱこれっきゃねーよ えれえ	1cALL ティティ
7	マーシャルチャンピオン	171,000	よえーよ むちーよ 金を吸われるぅT. U	1cALL ボビー
8	マーシャルチャンピオン	129,700	おおパピィうわあぁ… ブシュー パタッ	1cALL ホイ
9	サムライスピリッツ	599,480	ヒヒヒヒ、ウヒイィー はっ！？… BAL	1cALL ガルフォード
10	サムライスピリッツ	479,220	大自然のおしおきって地震とかやだよPSY	1cALL ナコルル

アップル流通店

静岡県静岡市東千代田1−7−8 ☎(054)263−9373

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	アウトランナーズ（スイス）	3′17″40	WISE−おれ様−AUT	1CALL
2	アウトランナーズ（ロシア）	3′18″66	WAD−MKT㋮KYO	1CALL
3	アウトランナーズ（ロシア）	3′19″41	WAD−SRP−MKT㋮	1CALL
4	アウトランナーズ（オーストラリア）	3′19″54	WAD−WISEⒶ	1CALL
5	アウトランナーズ（ロシア）	3′19″61	WAD−MKT㋮KYO	1CALL
6	アウトランナーズ（オーストラリア）	3′19″75	WAT−WISEⒶ	1CALL
7	アウトランナーズ（ロシア）	3′20″19	おれ様	1CALL
8	アウトランナーズ（オーストラリア）	3′20″26	わいず	1CALL
9	ワールドヒーローズ2	4,501,500	月刊さぶ愛読者 ウソJN	
10	ハットトリックヒーロー'93	17点	零少CD5A− バタネン復活	1CALL ヘルマンエッジ使用

ゲームプラザニューヨーク ☆2=(5)

神奈川県鎌倉市大船1−22−26大船会館2F ☎(0467)44−0027

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	魔法大作戦（チッタ・(連)付）	3,244,810	ECM FISCHER	全2周ALL 残1 1周目182万
2	魔法大作戦（ミヤモト・(連)付）	3,000,940	ECM−ZENJI	2−6 ラスボス 1周目177万
3	魔法大作戦（ボーンナム・(連)付）	2,438,480	ECM PON	2−5 中ボス後 1周目180万
4	魔法大作戦（ガイン・(連)付）	2,121,340	ECM−SSI S. I	2−4 1周目小也
5	エメラルディア（アドベンチャー）	364,655	VMT−DAN	8−1 LV101
6	パニッシャー（1P・(連)なし）	8,064,400	VMT−DAN	ALL 残0
7	戦国エース（天外, (連)付）	1,772,300	ECM SSI−S. I	ALL
8	戦国エース（アイン, (連)付）	1,761,900	タントアール残♡ 集計希望 T. A(あ)	ALL
9	海底大戦争（(連)なし）	1,611,300	ECM−ZENJI	ALL 残1
10	タントアール	1コインALL	CHUN!?	残♡×5

アミューズメントスクウェアYOU&I ☆=3(3)

岐阜県岐阜市住之江1−17 ☎(0582)64−9135

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ（ガルフォード）	605,450	ASY RATT−GOS㋲	ALL
2	ワールドヒーローズ2（ラスプーチン）連付	7,906,900	ASY−GAC−322	ALL Ⓟ×2ミス
3	マーシャルチャンピオン（ジン）連付	413,400	SIN−A・MAENO	ALL
4	V・V	35,465,910	IML−星白金−YUJ	全2周ALL ノーミス
5	アウトランナーズ（ロシア）	3′33″24	ASY−RATT−かめ	ALL マッドパワー
6	アウトランナーズ（北ヨーロッパ）	3′42″15	ASY−RATT−GOS㋲	ALL マッドパワー
7			店内改装のため ハイみでさまに大変ごめい	スコアラーの、わくを、おかけい
8			たしておりますが、今ださい。	しばらくお待ちく
9				
10				

ゲームinプリンス ☆=2(2)

静岡県清水市天神町1−2−6 ☎(0543)64−8012

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	パニッシャー	9,999,900	大仏和尚	連ナシ ALL 1P側
2	超時空要塞マクロスII	2,958,180	D・I・Z	ビギナー2P側 ALL
3	魔法大作戦	1,862,460	たけゆう もうやだ	ミヤモト 2−2 連付
4	アウトランナーズ	3′18″22	SSN	マッドパワー 日本
5	アウトランナーズ	3′18″96	SSN	マッドパワー ロシア
6	ぷよぷよ	719,898	KMI	ALL 連なし
7	ファイターズヒストリー	1,252,000	ALS	リョウコ ALL 連なし
8	ワールドヒーローズ2	5,312,800	CMM	ラスプーチン ALL 連なし
9	サムライスピリッツ	ALLクリア	SHU	十兵衛 参スコア点未確任 です
10	いっき	237,020	AQA	3周目8面 全機種ノーマル

プレイスポット・サン ☆=1(59)

神奈川県小田原市栄町1−14−57 ☎(0465)23−3791

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	アウトランナーズ（スペイン）	3′36″92	VEGAO	ロードモンスター ALL
2	超時空要塞マクロスII(EX)	4,084,350	えすてえー7	エキスパート (連)ナシ 1コイン
3	魔法大作戦（チッタ使用）(連)ナシ	2−6	配 鳥 くん	1コイン
4	戦国エース（ジェーン使用）	1,533,200	オウガバトラーⓅ兄 エウロス×10	だれかたすけて
5	戦国エース（天外使用）	2−2	ばぁるねえ	新刊（同人誌）出たよ（春姉談）
6	ワールドヒーローズ2（ジャンヌ）	9,136,500	どーせとれないんだろ？だったら引退 Ⓢ	ALL㋩ 48本 泣きたくなるよ
7	ワールドヒーローズ2（キャプテンキッド）	9,114,300	後はまかせた！(超)(貫)(篇) 火災ビンはまかせろ(よ	ALL㋩ 44本 対戦の方が熱い！
8	ワールドヒーローズ（ハンゾウ）	2,196,100	3Fのナースにほれたやりてー！よしを(本)(気)	ALL㋩ 32本 (ケ)中央病院♡
9	ワールドヒーローズ（ジャンヌ）	2,501,200	若手新人募集中！そろそろ引退？悪ま君	ALL㋩ 32本 俺にはこれが限界
10	クイズチャンネルクエスチョン（1P・ワールドコース）	2,216,000	MID涼	ALL フィーバー×1

アイリン夢空間 ☆=2(2)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(05832)7−0218

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロスII（エキスパート）(連)付	4,285,250	SDI−RATT PAN	ALL 2P側
2	超時空要塞マクロスII（ミディアム）(連)付	3,629,210	SDI−RATT−MKC！㋩	ALL 2P側
3	サムライスピリッツ（ナコルル）(必)付	560,150	GAC−BROS−ZMK!	ALL
4	マーシャルチャンピオン（ホイ）	537,600	GAC−BROS−ATL!	ALL㋩ D×3
5	魔法大作戦（ミヤモト）(連)付	2,562,630	SDI−RATT−MKC！㋩	2周目5面
6	アウトランナーズ（スペイン）	3′17″26	DR	マッドパワー使用
7	アウトランナーズ（北ヨーロッパ）	3′20″26	ULT. −みっちぃ！	マッドパワー使用
8	アウトランナーズ（日本）	3′21″58	TRM−2代目音無響子（DOM）	マッドパワー使用
9	戦国エース（天外）(連)付	1,827,500	V×V	全2周ALL ト万×10 風神×2
10	V・V	35,626,150	IML−星白金−YUJ	全2周ALL㋩

夢空間ファンタジー ☆=1(4)

長野県茅野市ちの丁田2732−1 ☎(0266)72−5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ (必)ボタン付	1コインALLクリア	YAT 岡持 あすたろと！？	ナコルル 覇王丸
2	ガイアポリス（ドラゴン）	7,290	YAT−岡持	1コインALL
3	エメラルディア（ノーマル）	4,145,582	あすたろと！？ 次回カンスト！！	入荷2日目
4	エメラルディア（アドベンチャー）	1,044,274	あすたろと！？	5−5
5	ワールドヒーローズ2（ドラゴン）(連)付	5,589,700	WTR	ALL
6	マーシャルチャンピオン（ゴルドー）	402,800	ALICE	ALL
7	ぷよぷよ	386,953	PSY	ALL
8	ダライアス（Zコース）(連)付	5,443,740	FFA−あきんど	ACFJOTZ
9	雷電(連)付	3,679,610	EPT−ラッキースター H. S	2−3 2P側
10				

ニュースター ☆=0(1)

山梨県甲府市国母5−20−16 ☎(0552)28−8923

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2	7,875,300	NC. X−飛末	ALL P×16 リュウコ
2	ワールドヒーローズ2	6,771,500	ピッケ	1コインALL エリック
3	ワールドヒーローズ2	4,189,800	月光と流星の騎士 Rayzack	1コインALL ハンゾウ
4	シャドー・フォース	467,290	田中40cm	ALL
5	キャディラックス	3,657,500	BENAND TAKESHI	1コインALL ムスタファ
6	餓狼伝説2	1,444,600	THE 大バカもの	ALL P×23 キム・カッファン
7	餓狼伝説2	1,214,000	5／30は過激！？ 月野しずく	ALL P×18 不知火 舞
8	餓狼伝説2	1,320,500	RED TERRY	ALL P×22 テリー・ボガード
9	魔法大作戦	1,211,600	毎週金曜夜6時の男 矢崎	5面 連なし ボーンナム
10	ガイアポリス	4,316	康"いいのかこれで？" 龍零	1コインマレイスタ 竜大公

ゲームセンター101&遊 ☆=1(1)

新潟県新潟市小針上山6−12 ☎(025)233−3881

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	4,560,300	ADA	ALL
2	サムライスピリッツ（シャルロット）	595,350	大帝㋖	ALL
3	ガイアポリス（王子）	6,929	Picasso	ALL
4	ぷよぷよ	330,226	Iyahhou	ふつうスタート ALL
5	コスモギャングザパズル（1P）	6,230,070	K B	27面
6				
7				
8				
9				
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆=2(9)

長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1 ☎(0263)35−6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ（柳生十兵衛）	572,490	T・PAC−Y・Y	ノーマル ALL
2	アウトランナーズ（コース：日本）	3′19″71	KLM	ノーマル ALL マッドパワー使用
3	アウトランナーズ（コース：香港）	3′28″25	㋢	ノーマル ALL マッドパワー使用
4	魔法大作戦（ボーンナム）	1,258,020	Tiny−善之字元師	ノーマル 6面 ツムジ丸にて死す
5	四川省II（初級）	738,800	FGD−かに	ノーマル 14面 スーパー連のみ
6	パニッシャー（パニッシャー）	7,845,800	JDF	ノーマル ALL 288人殺害
7	ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	5,255,700	長月−Xs−林之丸	ノーマル ALL
8	ワールドヒーローズ2（リョウコ）	6,206,400	NON琴 弥麻妥	ノーマル ALL
9	戦国エース（天外和正）	1,223,400	Tiny−DIL	ノーマル 2−6
10	戦国エース（犬王丸）	1,168,500	KLM	ノーマル 2−6 10000×1

西銀座ゲームプラザ ☆=3(7)

山梨県甲府市中央1−12−43 ☎(0552)32−5656

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2（フウマ）	7,115,200	FLAP−二代目総師 MAD	ALL P×17
2	ワールドヒーローズ2（マッスル）	6,132,000	FLAP−二代目総師 MAD	ALL P×？
3	ワールドヒーローズ2（エリック）	6,015,400	どろろん☆風魔くん！	ALL P×？
4	マーシャルチャンピオン（ティティ）	459,600	FLAP−ANP	ALL P×10
5	サムライスピリッツ（覇王丸）	776,790	FLAP 二代目総師 MAD	ALL P×？
6	超時空要塞マクロスII（ビギナー）	3,149,750	エメラルディア全一とるっス ANP	ALL ネックス使用
7	超時空要塞マクロスII（ミディアム）	3,112,070	エメラルディアやりまくり宣言 ANP	ALL ネックス使用
8	超時空要塞マクロスII（エキスパート）	3,713,510	FLAP 二代目総師 MAD	ALL ネックス使用
9	スーパーチェイス	4,926,400	夜桜満開	1COIN ALL
10				

ハイスコア通信 ——お店から①——

・プレイランドファンタジア&バレンシア（秋田）
ストIIターボキャラ別週間大会、12週にわたって行われました。8月にグランドチャンピオン大会が行われます。
Fromファンタジア

・モンテカルロ（群馬）
モンテカルロ長老バイトであるK・Y氏は、ただ今「ウルフファング」にハマっている。C、Dコースはクリアできたが、いまだにAコースがクリアできない。今日もAコース最終ボスで死亡。しかしその表情はさわやかだった。彼曰く、「ウルフファングのインカムは俺が守る!」。

・ゲームインDAIEI（千葉）
当店でもJリーグ人気に同調してサッカーゲーム人気ですが、トラックボール使用の「テイカン・ワールドカップ」（現テクモ製、'85年発売）がとっても熱いです。

・荏原ゲームコーナー（東京）
連続コラム「怖い人の話」
少し前の話なのですが、某PSTの常連木下さん（仮名）がEGCに遊びに来たところ、たまたまそこでゲームをしていた坂口さん（仮名）ににらまれて逃げ帰るという事件がありました。つづく・・・

・アップル流通店（静岡）
7月18日、アウトランナーズの大会を行ないました。大変な盛り上がりで約1時間半かけて決勝まできたときはもうクラクラ、マイク片手に大いそがし！参加者のみなさんありがとうございました。
担当きょうや

・プレイシティキャロット松本店（長野）
サムライスピリッツ人気爆発中。スタッフのM氏はナコルル、Y氏は覇王丸を使用中まったくみんな好きものが多くて困りますぜ（実は私もその一人だったりする）。
シャルロット熱愛 担当Z

146ページにつづく

君こそゲーメスト!

その2

海底大戦争		☆ 連2,363,400	REO−SP	プレイランドスカイシアター（埼玉）
ガイアポリス	連付き	☆ 12,838	NGT−CAT−AMI	キャッスル&YOU²（東京）
	連なし	☆ 12,272	ああっ♡スクルド様 久川綾FC!(お)SPT	荏原ゲームコーナー（東京）
ワールドヒーローズ2	ハンゾウ	☆ 9,408,800	TYR−どまら君	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）
	フウマ	☆ 連9,133,400	CYCLONE− NGT−NEC	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	ドラゴン	☆ 連9,217,700	有GUY実行ブラザーズ!ヌキトリアン福島	ゲームセンターUFO4店集計（東京）
	J. カーン	☆ 連8,852,100	JBL-NGT-ONY	キャッスル&YOU²（東京）
	ラスプーチン	☆ 連8,223,600	EGC−(旅)POW様（過労死寸前…なぞ）	荏原ゲームコーナー（東京）
	ジャンヌ	☆ 連9,225,100	江藤　恵	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）
	マッスルパワー	☆ 9,933,100	締切日に風邪ひいたNORIック	JOYCOM'S（福島）
	キャプテンキッド	☆ 9,114,300	後はまかせた!(超)(悪)(魔) 火炎ビンはまかせろ(よ)	プレイスポット・サン（神奈川）
	エリック	☆ 連8,868,700	NGT−キャサ夫	キャッスル&YOU²（東京）
	リョウコ	☆ 連9,872,700	DGD	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	シュラ	☆ 連9,033,700	HYAKU− PROFESSOR	
	マキシマム	☆ 連9,156,800	DGD	
ファイターズヒストリー	レイ	☆ 連1,394,600	水差しマンーヅガ夫	GAME'S Will（京都）
	フェイリン	☆ 連1,343,300	INΣ−GYO	
	リョウコ	☆ 連1,444,000	JBL−NGT− BANちょ	キャッスル&YOU²（東京）
	サムチャイ	☆ 連1,503,500	ゲームマニアクレージー G.M.C.やちょ	個人申請　ゲームセンターペガサス（神奈川）
	リー	☆ 連1,220,800	JBL−NGT− BANちょ	キャッスル&YOU²（東京）
	ミゾグチ	☆ 連1,299,200	魔王−W(子)	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	ジャン	連1,170,300	ああっ山崎和可菜様♡「レェェイシィイイ」	荏原ゲームコーナー（東京）
	マーストリウス	☆ 連1,186,100	ああっ山崎和佳菜様♡「イエスDr. カオス」	
ダークエッジ	イエーガー	連 492,300	ESSAY(秘)大穴船長	ハイテクセガ高崎（群馬）
ナックルヘッズ	ブラッド・ヴェイク	連3,050,600	学習効果あり! WGFC−JKR	ホワイトハウス箱崎店（福岡）
ストリートファイターIIダッシュターボ	バルログ	連1,537,200	ウーキーとりかい	ゲームセンターコパIII（神奈川）
	サガット	1,810,800	もっとがんばれサガ夫くん　K・I	チャレンジバンバン（愛媛）
餓狼伝説2	アンディ・ボガード	☆ 必1,602,100	ベー○ガで夢の160万を期待されたFCM	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
	ジョー・ヒガシ	必1,564,900	KYO(昴)	
	キム・カッファン	☆ 必1,592,800	BALLOON− カレー大好きYOU(脳)	ガリバー熊谷店（埼玉）
コズモギャング・ザ・パズル	最少コズモ	☆ 1,037	HKR?	GAME'S Will（京都）
スーパーチェイス		5,171,990	善通寺の白玖	個人申請　MAXプラザ（香川）
ドギューンII		39− 9	長田仙人	ビッグウェーブ（高知）
R-TYPE LEO	連なし	5,740,700	報われない最終面 神様はどこ?　LEO	ゲームプラザ（熊本）
ダイノレックス		3,001,700	SUR-GIN(北) 今井地獄の原始人	ウィルトークタイトー空港通り店（愛媛）
ウォリアーブレード	ソフィア	必494,410	Mr. しおしお君	キャッスル&YOU²（東京）
ワールドヒーローズ	ジャンヌ	2,501,200	若手新人募集中!そろそろ引退?悪ま君	プレイスポット・サン（神奈川）
サンダークロスII	発売Ver. 連付き	10,000,000+α	MFC-GAUT-NAI ④①⑤⓪③	個人申請　ゲームステージYOU&YOU春日部店（埼玉）

アドベンチャーは、待ってましたとばかりにエバラゲームコーナーがダッシュ。こちらもクリアは近い模様。

クイズめくるめくストーリーは、CW2や学問ノススメなど過去のクイズゲームで、惜しくも2番手に甘んじることの多かったキャノン最前線が、念願かなってぶっちぎりのトップを飾っています。

ラッキー&ワイルドは1人プレイでのスコアのみ集計します。出回りが今一つか。

マーシャルチャンピオンはサムライSに人気が流れたのか、大幅に申請数がダウン。戦いは始まったばかり、キャラによってはまだまだ伸ばせるはずだぞ!

魔法大作戦は、シューターの集うゲームプラザニューヨークで、チッタでもクリアが出ました。残すところガインのみ。最初のクリアはどこか。

パニッシャーはカンスト達成のため打ち切りです。お疲れ様でした。

アウトランナーズは、ついに全コースGAMES WiLLが独占。しかもすべて20秒の壁を破りました。それにしてもここまで伸びるとは…。

超時空要塞マクロスIIは今回から連射別集計です。002スタジアムの独占かと思いきや、割って入ったのは、ここも実力派ぞろいの扇ヶ丘レジャーセンター。もはや100点単位の争いに…。熱い!

オレンジハットみなみ店

富山県砺波市新又147−1　☎(0763)39−1863

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エメラルディア	4,400,695点 NFL	満たされてるからってこれは無いよ…機動制	目には触れさすまいと誓った赤裸々
2	サムライスポット	548,310点 CHN	服の一番良い所は自分で考える必要が無いと	な想いが今回の仕事に触発されて今
3	V−V	4,998,690点 KET	ゆう事だそれぞれの子宮内部で筋肉を動かす	の自分に代ってしまう様でとても怖
4	ダライアス(旧Ver) M−R−X	5,532,480点 (お)	だけで快感増幅回路により皿技についた制服	いだが困った事に僕は異常な絵描き
5	ダライアスO−T−Z	5,395,810点 CIA	達が自分のやろうとする事をしてくれるのだ	なものだからこうして削りたての6
6	ダライアスO−U−V	5,230,750点 AKR	…。絵にした段階で何言われたものか「売原さん	Bの鉛筆で差当っては兎との接合部
7	ダライアスM−R−W	4,743,520点 NIN	も○−○−○−○ですか」なんてのはまだ我	でも描こうかなとゆうテンションで
8	ダライアスK−P−Z	4,043,620点 IMF	慢出来るが「逆芋虫?」とか「○ブーの新作	スタンばっているのだからまあ20年
9	僕は確かに自閉文化の延長線上で業務命令と	分かってる)ポンチ絵を描いて生活し	のさし絵?」とかはたまた「ロンギヌス有る?」	は頑張っていけるかもしれない。
10	ゆう名目で自己満足としか思えぬ(僕だって	てる訳だがいくら世がネガティブに	なんて僕自身魂の奥底にしまって決っして人	売原先生に励ましの識定書を送ろう

ゲームインセガ高岡　☆=0(4)

富山県高岡市末広町元畑50−1　☎、(0766)24−5883

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	やあ僕の名はロボ今日は夏コミに行って帰っ	て来ない常連さん達の代りにセガの	事を紹介するよとに角店内は鬱障が高くて大	変さ矢張トイレに流されたスパーム
2	ワールドヒーローズ2	ハンゾウ 6,247,10 DIOまで	YMO±0	の呪いがそこかしこに臭いと共に残
3	ワールドヒーローズ2	リョーコ 6,657,200 ALL	まっこんなもんだろう byTIYO	っているんだケドこれ仕方無いか
4	ワールドヒーローズ2	ジャンヌ 3,573,400 DIOまで	姫ちゃんのリボンいいわー　byEVE	もね　−　−　−「は基本だもんね
5	ダークエッジ	サッド 379,400 ALL	愛しのサッちゃん♡(笑)　byY. S	あそう言えば高セが戦隊シュインマ
6	ダークエッジ	ジニィ 294,800 ALL	うさぎでG行為した(ウソ)　byEVE	ンなんての作ろうって皆で話てたん
7	海底大戦争	738,000 R−5	LIMIT	だケド分る?何か危い事みたいなん
8	餓狼伝説2	ジョーヒガシ 1,058,300 ALL	大自然のおしおきよ by PSY	だケド漢字知らない奴ばかりだから
9	ぷよぷよ	425P 431,451 ALL	ぱよえ〜ん byTIYO	大丈夫かな?あ! ACBの多盛さん
10	第14回ストリートファイターII'ターボ大会異種	優勝　原田　のりあき君	ちびうさのつるつるが良い!市村同感佐々木	だ今日は!「女女女女ああ!」

HI−TECHSEGA金沢店　☆=4(46)

石川県金沢市片町1−3−9　☎0762(21−9115

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ(橘右京使用)	560,220	KRT−RIK	ALL　1コイン
2	タントアール	ALL	GOR−タントアーラー(ち)&KOS&すし	ALL　1コイン
3	戦国エース(天外使用(連))	1,851,000	GOR−あとは自分の強運にかける(な)	ALL　1万×9 風×1　雷×1
4	魔法大作戦(ミヤモト使用(連))	2,028,460	ジオッコ・チッタ(保)	2−4
5	魔法大作戦(ボーンナム使用(連))	1,871,570	ジオッコ・チッタ	2−4
6	ぷよぷよ	545,364	XTC	ALL 649ぷよ
7	ストリートファイターII'ターボ(ケン使用)	1,601,100	伊佐治はシロが好き!	ALL　1ミス 爪×3　34本
8	ストリートファイターII'ターボ(ベガ使用)	510,200	XTC	ALL
9	ロードランナーIII 魔人の復活	3,109,460	XTC	94面
10	ファイターズヒストリー(リー使用)	840,600	ほとんのロースコア J−BOY	ALL

ウィルトークTAITO金沢　☆=2(16)

石川県金沢市片町1−4−11　☎(0762)62−9351

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	タントアール	1COINALLクリア	日本の心中村とその仲間たち	工場設定
2	海底大戦争((連)付)	1,350,700	ほっといてみるきぃ(林)さん君も好きだねぇH!	ALL (ぷ)=267コ
3	ハットトリックヒーロー'93	37 pts	河童小僧(僧)	アレックス使用 ブラジル使用
4	アウトランナーズ(JAPAN)	3′32″94	ビビデバビデBOO	EASYHADLING使用
5	マーシャルチャンピオン(ホビー)	300,300	たかしま(三)	ALL
6	サムライスピリッツ	ALLクリア	さすらいのアセンブラ−KAZ	シャルロット使用
7	ワールドヒーローズ2(ジャンヌ)	7,802,100	みたDIOいっこみち(田)(楽)880万(欲)	ALL
8	ファイターズヒストリー(リー)	942,600	100万出せねーよ J−BOY	ALL
9	ファイターズヒストリー(レイ)	927,000	万年金欠病J−BOY	ALL
10	ストリートファイターII'ターボ	1,340,300	松田さんロってよかったですかbyことー	バルログ使用 ALL

キャノン最前線　☆=5(85)

愛知県名古屋市昭和区隼人町7−11　☎(052)834−2600

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	クイズめくるめくストーリー	15,006,400	ZAT	ALL 91% ♥×52
2	ワールドヒーローズ2(ハンゾウ)	9,119,700	ミキヲ	ALL D×6
3	戦国エース(天外)	1,797,300	K D	2周ALL (連)
4	タントアール	ALLクリア	ZAT	♥×5
5	V・V	35,579,380	IML−星白金−YUJ	2周ALL
6	ぷよぷよ	950,289	TOA愛好会KWA仙人	ふつうスタート ALL573ぷよ
7	マーシャルチャンピオン(ボビー)	522,300	SIG−SSS−CLT	ALL(ハ)(連) ALL
8	マーシャルチャンピオン(ティティ)	420,200	IML−星白金−YUJ	
9	魔法大作戦		申請待ち	
10				

ゲームプラザイエローハット　☆=4(137)

愛知県名古屋市中村区則武1−11−9　☎(052)453−5857

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マッスルボマー(ブドー)	391,900	水のさま	2周目7面
2	サムライスピリッツ	ALLクリア	田村至仙、名古屋事務所のだれか、H. I	以上3名達成
3	エメラルディア(ノーマルモード)	6,549,605	DCC−AGAS−KAC	LEVEL、89 スター×3
4	魔法大作戦(ボーンナム連なし)	3,363,690	E. T会−AI、AI師匠は偉大、ZOL談	2周目6面ボス
5	アウトランナーズ(スイス)	3′17″37	K. OHGAKI	
6	アウトランナーズ(スペイン)	3′18″15	DCC−AGAS−JJY	
7	アウトランナーズ(大西洋)	3′20″70	K. OHGAKI	
8	アウトランナーズ(北欧)	3′20″53	K. OHGAKI	
9	アウトランナーズ(日本)	3′22″43	火龍戦車	
10	アウトランナーズ(ロシア)	3′19″17	故清水健太郎君に奉ぐ EBS	

扇ヶ丘レジャーセンター　☆=3(20)

石川県石川郡野々市町高橋町86−2　☎(0762)48−3765

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロスII (連)(ビギナー)	3,614,160	この逃しゃもう出ねー TNK−EXPO(夫)	ALL 2P
2	超時空要塞マクロスII (連)(ミディアム)	3,257,140	イングスヘタ夫(楽)	ALL 2P
3	超時空要塞マクロスII (連)(エキスパート)	4,488,220	すさまg−rカモネ(三)	ALL 2P
4	タントアール	ALLクリア	HIKARIっ! こちゃ〜　2名様	おめでとうございます!
5	戦国エース(連)	1,852,800	GOR−じょ〜じ(な)	ALL 天外 1万×10
6	エメラルディア	7,522,096	狼牙やりたい!! 片塩RAM太	上級 LEVEL!13
7	アウトランナーズ(海底トンネル)	3′18″62	GOR−じょうち(な) またしても間に合わず	
8	アウトランナーズ(スペイン)	3′16″04	GOR　じょうち(な) 来月有り金全部の予定	
9	アウトランナーズ(ケニア)	3′20″63	片ちん軍団(イ) 限界は19秒台!	
10	アウトランナーズ(ロシア)	3′17″98	片ちん軍団(か) 伊佐治シロばっかり!	見切りました! 3′17″12くらい

タウンスポットプレイランド ☆=15(49)
大阪府茨木市中津町4－3 ☎(0726)36－5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	魔法大作戦 (ミヤモト連付き)	3,492,150	K N	全2周ALL 残×2
2	魔法大作戦 (ガイン連付き)	2,933,000	K N	2～6忍者
3	魔法大作戦 (チッタ連付き)	2,371,660	〆切3日前までキャラ別知りませんでした。	2－5
4	エメラルディア (ノーマル)	6,386,962	JEF坂倉（まっく） 選りに選ってナムゲー	L104 上級スタート
5	ガイアポリス (プリンス)	9,866	プレパラシオン（仮） 職業：カメオタク	ALL 教えて下さい！
6	ガイアポリス (フェアリー)	9,235	BBC－SALAMANDER（英国放送）	ALL 目標！万！！
7	サムライスピリッツ	ALLクリア	神代警視正、QN、美少年 の3名	88秒たおし byおれ
8	超時空要塞マクロスII (初級連なし)	3,112,900	神氷－ZZ㊎ 職業：AV男優	ALL
9	戦国エース (天外)	1,697,000	ぱる♡りっと 職業：エロ漫画家	ALL
10	餓狼伝説2 (テリーボガード)	1,522,900	IWS－KZE㊎	ALL P×23 ビリーカーンロス

ダイエーレジャーランド八木店
奈良県橿原市新賀町大字西柿内251 ☎(07442)3－1212

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIターボ (春麗♡)	1,324,900	格闘団体TSL 大将 春麗の夫、舞雷皇伸至	春麗への愛しさが止まらないぜぇ！
2	ワールドヒーローズ2 (J・MAX)	3,826,100	格闘団体TSL 舞雷皇、影 蛟龍・水	…先月の続き。㊌みんなわかって
3	ファイターズヒストリー (劉 飛鈴)	967,500	格闘団体TSL 舞雷皇、影 神威・風	ないっすねSはそつ無いって意味で
4	ファイターズヒストリー (マーストリウス)	846,900	格闘団体TSL 舞雷皇、影 死怨・骸	すよ㊎ちがうってサンデーだよ㊋と
5	ぷよぷよ (ふつう)	250,150 (早く帰ってこいよ)	格闘団体TSL 舞雷皇、影 魔凰・炎	いつもこいつも…Sはスカト…㊥気
6	キャディラックス (ムスタファ・カイロ)	2,466,400	格闘団体TSL 舞雷皇、影 星嵐・月	功拳！㊌㊎㊋おうあー!!㊏お前等何
7	キャディラックス(2P) (フスタファ&ジャック)	1,146,700 1,237,100	舞雷皇、影 星嵐・月 プロフェッサー佐井	もわかってないな㊊静狼さん!?㊏S
8	龍虎の拳 (リョウ・サカザキ)	1,008,480 ALL PERFECT	格闘団体TSL 舞雷皇、影 星嵐・月	はな…シューティングの意味じ↓10
9	龍虎の拳 (ロバート・ガルシア)	852,050	フリーザ（幻影御命） DDT	師匠直伝ハイパータイガーナック
10	TSL対抗DBZ 超武闘伝大会	優勝 舞雷皇 伸至 (トランクス)	ャ～！わかったか！㊥格闘団体って言って	ルだろーが！この闘志無き野郎!!

天野スポーツのゲームコーナー ☆=0(6)
愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56－2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2 (フウマ)	3,802,900	J. G. S	1コインラスボス
2	ワールドヒーローズ2 (ハンゾウ)	4,068,500	C. M. S	1コインALL
3	餓狼伝説2 (テリー)	782,800	C. M. S	1コインALL
4	天地を喰らうII (関羽)	2,645,600	コードネームはセーラーV	1コインALL
5	天地を喰らうII (張飛)	2,551,150	Y. I	1コインALL
6	ストリートファイターIIターボ 最高レベル(ケン)	1,072,500	V. V	1コイン12人目
7	ブランディア (イリアナ)	6,291	圀	1コインALL
8				
9	ワールドヒーローズ2 ゲーメストのハイスコ	5台 サムライ・スアーを出しにきて	ピリット7台待たずにゲね	ーム出来るから
10				

タイトーン002スタジアム ☆=59(150)
大阪府豊中市玉川町1－1－36ライオンズマンション102号 ☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロスII (ビギナー連つき)	3,613,380	CYCLONE－HURRICANE	ALL
2	超時空要塞マクロスII (ミディアム連つき)	3,939,270	京城屋	ALL
3	超時空要塞マクロスII (エキスパート連つき)	4,446,980	CYCLONE－R T	ALL
4	超時空要塞マクロスII (ビギナー連なし)	3,558,080	CYCLONE－HURRICANE	ALL
5	タントアール	1コインクリア	龍ちゃんと藤井くんとますまくん	一人プレイ
6	サムライスピリッツ	1コインクリア	HYAKU－PROFESSOR	覇王丸使用 点数964080
7	ワールドヒーローズ2 (リョウコ連つき)	9,872,700	DGD	ALL㋩ D×4 39R
8	ワールドヒーローズ2 (J・マキシマム連つき)	9,156,800	DGD	ALL㋩ D×5 41R
9	ワールドヒーローズ2 (フウマ連つき)	9,133,400	CYCLONE－NGT－NEC	ALL㋩ D×8 43R
10	ワールドヒーローズ2 (シュラ連つき)	9,033、700	HYAKU－PROFESSOR	ALL㋩ D×4 40R

プレイシティNASA杉本町店 ☆=23(103)
大阪府大阪市住吉区山之内3－3－5 ☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2 (ハンゾウ連付)	9,299,000	ミキヲ	ALL
2	サムライスピリッツ (㊙付)	ALL	いくら（ナコルル） せのん（タムタム）	809970 701690
3	海底大戦争 (連㊙)	2,197,500	AXIOM－H、Y㊎	ALL 残0 ☆334
4	龍神 (連付)	1,520,870	林家るーが	ALL B×4 残L×4
5	タントアール	ALL	とむやむ君	残4 助っ人 3人
6	魔法大作戦 (ミヤモト連)	2,034,410	初申請 MK=R	2－4
7	アウトランナーズ (スイス)	3′19″24	赤いの好き MARS－RAN	MAD MT
8	アウトランナーズ (スペイン)	3′17″84	赤いセッタ MARS－RAN	MAD MT
9	アウトランナーズ (日本)	3′19″38	NAL－にゃんたXORII	MAD MT
10	アウトランナーズ (ロシア)	3′19″61	NAL－さらさ XORII	MAD MT

アミューズメントスペースハスラー ☆=1(1)
三重県熊野市木本町620－1こやま2F ☎(05978)9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アウトランナーズ	3′38″29	ZZR	オーストラリア
2	アウトランナーズ	3′40″08	A・M	ロシア
3	タントアール	1コインクリアー	Wing	
4	バニッシャー	5,690,300	H・N	バニッシャー
5	超時空要塞マクロスII	2,339,470	WIZ	ビギナー
6	超時空要塞マクロスII	2,769,940	Wing	ミディアム
7	V.R.(ツインタイプ)	2′40″34	ZZR	中級
8	餓狼伝説2	866,700	E・H・M!!	ビックベア
9	餓狼伝説2	823,800	E・H・M!!	山田十平衛
10	餓狼伝説2	772,100	E・H・M!!	不知火・舞

ジャスコ川西店プレイランド ☆=1(8)
兵庫県川西市小花1－6－16 ☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2 (ハンゾウ)	7,69.,560	ワールドヒーローズの神様by家康	ALL 連なし
2	ワールドヒーローズ2 (フウマ)	7,912,600	V・G²	ALL 連なし
3	ワールドヒーローズ2 (キャプテンキッド)	7,333,200	まさかSNKに転ぶとは！如月弥生	ALL P×15 連なし
4	ワールドヒーローズ2 (ドラゴン)	7,239,600	V・G'	ALL 連なし P×たくさん
5	ワールドヒーローズ2 (マキシマム)	8,052,800	ヴィーナスへの想いは「恋」！？ 如月弥生	ALL 3本落ち 連なし
6	ワールドヒーローズ2 (マッドマン)	6,957,700	汝仮面の下の素顔を愛せよ如月弥生	ALL P×17 連なし
7	超時空要塞マクロスII (Bigginner)	2,495,800	イカ八郎	連なし
8	天地を喰らうII (趙雲)	3,859,700	ト部兼好	ALL 残0 連なし
9	サムライスピリッツ (ハオウマル)	641,350	モーモーギャギャーン	ラストボス 連なし
10	タントアール	ALL	もうヤです！ 如月弥生	LIFE×5⅓ 連なし

ジャンボ&ABC ☆=1(44)
大阪府寝屋川市早子町18－14(ABC) ☎(0720)27－6102(ジャンボ)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロスII (ビギナー2P側)	3,323,210	A	1コイン ALL 連付き
2	超時空要塞マクロスII (エキスパート2P側)	4,209,770	A	1コイン ALL 連付き
3	アウトランナーズ (スイス)	3′16″21	ボワ	1コイン ALL ランクチ
4	アウトランナーズ (ケニア)	3′20″70	マーシャル音波砲㊎	1コイン ALL ランクチ
5	アウトランナーズ (日本)	3′18″86	XOR	1コイン ALL ランクチ
6	アウトランナーズ (ホンコン)	3′24″81	MUT'S	1コイン ALL ランクチ
7	ファイターズヒストリー (レイ使用)	1,272,100	ブッちぎり夜露死苦	1コイン ALL
8	ファイターズヒストリー (フェイリン使用)	1,169,800	あまえびポン太	1コイン ALL
9	ファイターズヒストリー (マットロック使用)	0点	クソシュー大王	1コイン 1人目
10	達人王 (無敵モード使用)	10,000,000+α	さっさん&HKR	7－6で達成 ノーミスよゆう

プレイシティキャロット四日市店 ☆=2(2)
三重県四日市市西浦2－4－5 ☎(0593)54－2266

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーチェイス	5,104,580	●号館商品陳列係 AOI -CHACHA	ランク・タイム共にノーマル
2	サムライスピリッツ (シャルロット)	746,940	高●高校3年生 SOL	1cALL 6ボタン仕様
3	サムライスピリッツ (アースクェイク)	471,460	V●でバイト中 SOL	1cALL 6ボタン仕様
4	魔法大作戦 (チッタ連)	2,212,980	ナ●コ準●員 carol	R.10ボス
5	魔法大作戦 (ミヤモト連)	1,981,340	P●四●市店●代● carol	R.9ボス
6	バニッシャー (バニッシャー)㊙	8,857,100	ナ●シマ略 オクDHALI35	1cALL 少しのび犬
7	ワールドヒーローズ2 (ドラゴン)	8,667,800	居酒屋王●門 杉やん（鼻毛命）	Ⓟ×－1
8	ファイターズヒストリー (サムチャイ)	1,191,200	俊介	1cALL
9	ファイターズヒストリー (マトロック)	1,109,800	ARN	1cALL
10	ファイターズヒストリー (リー)	1,084,900	D. M－凱	1cALL

川島玩具店 ☆=0(19)
兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42－0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ラストリゾート	591,100	松井商店遠征組7/1付大将の松井孝至	ことに一ちゃんかせぎまくり2周ALL
2	餓狼伝説2 (アンディ・ボガード)	1,376,800	NAME松井商店遠征組 天方軍師とはオレのこと	勝山忠様じゃ！ ALL
3	ストリートファイターIIターボ (リュウ)	1,336,400	松井君&勝山君遠い所からありがとう!!GAL	ALL P×19
4	ストリートファイターIIターボ (ケン)	1,408,500	OZ－GAL	ALL P×21
5	ストリートファイターIIターボ (サガット)	1,092,400	毎週火曜日定休日です	ALL P×10
6	ストリートファイターIIターボ (ダルシム)	1,272,900	G・WAX－TAR	ALL P×19
7	ストリートファイターIIターボ (ザンギエフ)	918,300	誰かスコア出してくれ	ALL P×3
8	ワールドヒーローズ2 (ハンゾウ)	7,841,400	ぺけ	ALL
9	ワールドヒーローズ2 (フウマ)	4,913,300	今年中にストIIターボの大会をしたいなぁ～V	ALL
10	バニッシャー (バニッシャー)	6,013,400	オキ	最終面ボス

チャンジャー関大前店 ☆=11(53)
大阪府吹田市千里山東1－14－2 ☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アウトランナーズ (スイス)	3′19″51	まだいける SDI－NMC	一人用GOAL マッドパワー
2	アウトランナーズ (日本)	3′19″78	SDI－NMC	一人用GOAL マッドパワー
3	アウトランナーズ (オーストラリア)	3′20″97	SDI－NMC	一人用GOAL マッドパワー
4	アウトランナーズ (アトランティック)	3′21″11	SDI－NMC	一人用GOAL マッドパワー
5	アウトランナーズ (北ヨーロッパ)	3′23″25	SDI－EXP	一人用GOAL マッドパワー
6	サムライスピリッツ (ガルフォード)	671,790	ラブリー子バビー FIRE GLM	ALL 屁かまされ×2
7	超時空要塞マクロスII (エキスパート)	4,168,460	V・V もうありません。	ALL 連件
8	キャディラックス (ムスタファ)	3,345,600	サムライスピリッツALLで統一。	7面
9	ザ・リードマスター (ジャニーヌ)	830,700	ORK	11人目
10	スーパーリアル麻雀PIV	クリア	MIZ神－ZZ㊎	3人目スタート ボーナス面クリア

GAME'S Will ☆=34(34)
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1 ☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	タントアール	ALL	WZH、SYOCHIの2名	1コイン
2	サムライスピリッツ ㊙	ALL	PROFESSOR、NARKの2名	※全機種ノーマル 1コイン 覇王丸
3	アウトランナーズ (1P・ホンコン)	3′19″68	WZH	完走 マッドパワー
4	アウトランナーズ (1P・日本)	3′16″99	TURKEY ㊮	完走 マッドパワー
5	アウトランナーズ (1P・ロシア)	3′16″55	TURKEY ㊮	完走 マッドパワー
6	アウトランナーズ (1P・ケニア)	3′19″81	シュペールぼるぞう	完走 マッドパワー
7	アウトランナーズ (1P・スペイン)	3′15″12	SNOB シュペールぼるぞう	完走 マッドパワ－
8	ファイターズヒストリー (レイ連)	1,394,600	水差しマン－ヅガ夫	ALL R.33
9	ファイターズヒストリー (フェイリン連)	1,343,300	INΣ－GYO	ALL R.33
10	コズモギャングザパズル (右+Aボタン付)	9,999,999 コズモ 1037	HKR?	エキスパート 電パ使用

ハイスコア通信 —お店から②—

・グリーンプレイランド（岐阜）
うちは古いゲームがよく入れかわるので、希望があったりする人は一度お店によってノートにでも書いておいてくださいね。

・イエローハット（愛知）
イエローハットは多分まもなくハイスコア争いが熱くなると思いますので期待してください？
担当E・Tより

・プレイシティキャロット四日市店（三重）
当店は、地下鉄四日市駅下車、北西に徒歩10分の所にあります。時計台のマンションを目印に歩いてもらえばわかると思います（多分）。
byJMP

・ダイエーレジャーランド八木店（奈良）
東京に夢を求めて行った魔凰・炎！てめえの夢に死んでもらいつけよ！みんなが応援してるぜ！でもたまにゃ一帰ってこいよ！
byTSLそしてDLL常連一同

・タウンスポットプレイランド（大阪）
一応8月31日まで朝6時から営業しています。暇な方は遊びにきてください。
by出良松 千代より

・ウィルトークタイトー空港通り店（愛媛）
パルリっとくん、次回はもっとゆっくり来てね。YUJくん、先日はありがとう。次回は東京で会おう。
by徳田ピバルディーズR・T

・ホワイトハウス箱崎店（福岡）
いま当店にはメルヘンメイズが入っています。「最近ジャンプアクションが少ないなあ」と悲しんでおられる方や、アリスファン（笑）の方はやってみてはいかがでしょうか？

・ゲームプラザ（熊本）
GMC－HSA氏、ぱんた氏、みやさん遠征ありがとうございました。また来てくださいね。

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターIIダッシュターボ	764	カプコン
2	—	サムライスピリッツ	707	エス・エヌ・ケイ
3	2	ワールドヒーローズ2	530	ADK/エス・エヌ・ケイ
4	9	アウトランナーズ	300	セガ
5	5	ぷよぷよ	279	コンパイル/セガ
6	—	タントアール	268	セガ
7	4	餓狼伝説2	216	エス・エヌ・ケイ
8	3	戦国エース	191	彩京/バンプレスト
9	—	エメラルディア	164	ナムコ
10	—	超時空要塞マクロスII	155	バンプレスト

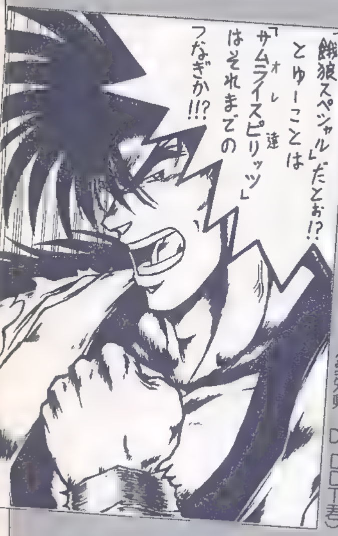
11位	12位	13位	14位	15位
魔法大作戦 138	天地を喰らうII 129	バーチャレーシング 112	ファイターズヒストリー 100	ハットトリックヒーロー93 95

インカム中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターIIダッシュターボ	872	カプコン
2	—	サムライスピリッツ	599	エス・エヌ・ケイ
3	2	ワールドヒーローズ2	489	ADK/エス・エヌ・ケイ
4	7	アウトランナーズ	339	セガ
5	3	ぷよぷよ	300	コンパイル/セガ
6	—	タントアール	274	セガ
7	5	餓狼伝説2	203	エス・エヌ・ケイ
8	4	戦国エース	158	彩京/バンプレスト
9	—	超時空要塞マクロスII	151	バンプレスト
10	8	バーチャレーシング	150	セガ

11位	12位	13位	14位	15位
天地を喰らうII 136	エメラルディア 118	魔法大作戦 113	ハットトリックヒーロー93 111	ストリートファイターIIダッシュ 108

侍魂(サムライスピリッツ)、初登場2位!!



(愛知県 Dr. DDT君)

サムライスピリッツ 対戦で盛り上がる

今月はサムライスピリッツが発売されるやいなや2位に入ってきたのに注目です。1位はストIIターボが順当に守りましたが、集計した時期を考えれば大健闘といえると思います。

集計後の原稿を書いている段階では、サムライは実質的に人気・インカムでTOPを走っている雰囲気が感じられます。ストIIをやっていたプレイヤーがサムライスピリッツの対戦を始めた様子で、ストII関係を除くと今までで一番多く対戦台が設置されている様子。夏休み中に他の強力な新製品もなさそうで、サムライスピリッツは夏休み中の全国のゲームセンターを席捲することでしょう。

3位のワールドヒーローズ2に迫る勢いなのが、アウトランナーズです。台数もかなり出回ってきて、順調に得点をUPさせてきました。グラフィックが素晴らしく、ゲーム内容としてもそつなくでき上がっています。一方、ワールドヒーローズは今回は3位にふみとどまりましたが、サムライが出てきたことにより苦戦は免れないか。

意外な伏兵 タントアール

セガのパズルゲーム、タントアールは初登場で6位に入ってきました。TVゲームでなければできないようないろいろなゲームをいくつも組み合わせてあって、非常に良くできているなと感心しました。しかし、ゲームの内容が反射神経型なので、他のゲームよりは学習効果が薄い感じがします。ぷよぷよのような長期間ヒットをするタイプのゲームではないと感じました。

一方、ナムコのエメラルディアは純粋な落下モノのパズルゲーム。それなりに奥も深く、落下モノの王道を行っています。コズモに比べると、やや爽快感と納得感に欠けるところがあり、そこが少し残念。

前回4位の戦国エースは、今回8位まで順位を落としています。自機がやられるとき少しあっさり死にすぎる感じがあって、そこが気になるところ。

超時空要塞マクロスIIは、10位に入ってきたものの、ゲームに"くせ"があるためどこまで広い層に受け入れられるか。見守っていきたいと思います。

(ぜんじ)

ハイテクセガ神戸 ☆=2(2)

兵庫県神戸市中央区元町通1-11-19 ☎(078)391-5712

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	タントアール	1コインALL	MIYN−散髪屋㋮	速つき、残4
2	アウトランナーズ(ロシア)	3′17″81	MIYN−ターキー子供㋮	完走 以下マッドパワー
3	アウトランナーズ(中国)	3′18″90	MIYN−ターキー子供㋮	完走 パワードリフターズ発売希望
4	アウトランナーズ(日本)	3′17″27	MIYN−ターキー子供㋮	完走 スイス経由
5	アウトランナーズ(香港)	3′21″38	J. G. K−ALL㊙	完走
6	アウトランナーズ(オーストラリア)	3′19″47	J. G. K−ALL㊙	完走
7	アウトランナーズ(スペイン)	3′19″00	やっぱり美奈子だもんLAC	完走
8	ぷよぷよ	1,500,042	GAM	ALL 678ブロック
9	ワールドヒーローズ2(シュラ)	8,687,600	HYAKU−しったか㊝	ALL 1本落ちドロー×3
10	ワールドヒーローズ2(マキシム)	8,643,300	やっぱりマウンテンデューダモン!Ⓕ	ALL

イーストランドファミリーガーデン ☆=0(10)

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26-2527

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	魔法大作戦(連なし・チッタ)	1,376,690	せむらんショーを観た着ぐるみ一頭でかーい	1コイン6面こわかったマジで
2	ガイアポリス(連なし・皇子)	10,123	池ちゃん 岡山の人冬彦に似てるぞT社㊟	1コインALL PIIで見れる連必
3	龍神(むらさき色)	603,860	玉砕、、(株)ピー印刷	1コイン4面一部大ウケ(怒)
4	ワールドヒーローズ2(ハンゾウ)	7,702,100	モカ1日2本のんでもきかーん!ねむ──!	1コインALL やはりピロン?
5	ワールドヒーローズ2(フウマ)	7,601,300	オールPもきかーん!ゼナもきかーん!!	1コインALL もうニトロしか!
6	ワールドヒーローズ2(マッスルパワー)	7,513,200	よい子はくれぐれもマネしないようにね	1コインALL 長崎屋尼崎店状態
7	ワールドヒーローズ2(リョウコ)	8,145,400	AM行ったから夏コミは行けませんでした	1コインALL 新館2Fでした
8	ワールドヒーローズ2(キャプテン)	6,484,500	東京土産は毎回ヒヨコサブレー(不評)	1コインALL なんだ毎回って
9	エリア88(連あり、グレッグ)	1,384,930	TM君とゆかいな仲間たちFC会員募集中	1コインALL カラオケ対戦も可
10	ハングオン(DX)	10,795,070	超燃え男のタテシュー希望!!対戦㋐いらん	ALLクリアば、爆弾発言や

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=0(6)

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2	4,645,000	TAM	ジャンヌ クリア
2	ワールドヒーローズ2	4,056,200	TAM	マッドマン クリア
3	ワールドヒーローズ2	3,924,000	TAM	キッド クリア
4	ワールドヒーローズ2	1,611,700	TAM	シュラ
5	テトリス	999,999+α	WWF㋔ ビックボンバーダー	
6	ファイヤースープレックス	275,500	鬼怒川 竜次	テリー・ロジャーヌ
7	天地を喰らうII	3,046,750	鬼怒川 竜次	魏延 ALL
8	天地を喰らうII	3,024,600	鬼怒川 竜次	張飛 ALL
9	天地を喰らうII	3,232,800		関羽 ALL
10	天地を喰らうII			

オキモト ☆=2(7)

広島県広島市西区南観音3-15-3 ☎(082)292-1473

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	タントアール	ALLクリア	すほー GOM DEC	全面クリア 現在3名
2	バニッシャー(フランク)	9,957,200	すほー	ALL 残×2
3	バニッシャー(ニック)	8,788,400	GOM	ALL 残×1
4	サムライスピリッツ(千両)	666,710	GOM	ALL
5	サムライスピリッツ(シャルロット)	592,120	GOM	ALL
6	サムライスピリッツ(げんあん)	562,450	IMP	ALL
7	サムライスピリッツ(ガルフォード)	460,450	SS	11人目
8	ワールドヒーローズ2(リョウコ)	8,564,200	ゴムだー	ALL
9	ワールドヒーローズ2(ジャンヌ)	8,456,600	GOM3号	ALL
10	ワールドヒーローズ2(ブロッケン)	8,273,800	GOM3号	ALL

ゲームゾーン灘町店&ラピタランド ☆=0(11)

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)35-8958

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雙翼	736,800	KGB(灘町)	ノーマル
2	バニッシャー	7,990,900	EMN(灘町)	ノーマル
3	アウトランナーズ	3′36″03	MYU(灘町)	ノーマル 香港コース
4	上海(麻雀)	127,700	REE(灘町)	ノーマル ラビット配列まで
5	サムライスピリッツ	511,450	FER(灘町)	ナコルル
6	戦国エース	1,279,200	OYZ(ラピタランド)	アイン使用 2-7
7	海底大戦争	1,442,800	SHU(ラピタランド)	ノーマル ALL
8	サムライスピリッツ	543,970	PONさち(ラピタランド)	シャルロット
9	ぷよぷよ	363,509	もみ(ラピタランド)	ノーマル
10	ワールドヒーローズ2	6,464,500	Z-TME(ラピタランド)	リョウコ ALL

サブカルチュア ☆＝6 (37)

福岡県築紫野市二日市宮田町581－6 黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ (シャルロット)	585, 260	現世 一の剣技はわれにありGRAY－KID	ALL
2	シャドーフォース (ブルネット)	780, 250	KNI	ALL (連)&(必)付
3	龍神	1, 368, 130	わいえむ	ALL S×1 (連)なし B×1
4	超時空要塞マクロスII (ミディアムコース)	3, 628, 330	ROBOCOP	ALL 2P側 (連)付
5	エメラルディア (上級スタート)	5, 263, 590	G(T)	レベル 76
6	ガイアポリス (エレン・シー)	11, 763	ベルダンディーさまがほほえんだ♡CE♡	1cALL レバー(連)&(連)付
7	戦国エース (ジェーン)	1, 792, 000	EXODUS解散に 大ショック！EST	ALL(連)付
8				
9				
10				

ビッグウェーブ ☆＝1 (1)

高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F ☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドギューン!!	39－9 (52, 394, 330)	長田仙人	4周クリア目前 連なし
2	サムライスピリッツ	ALLクリア	PKQ, HID D, ARL－GUY	の4名様+DDT (松本) の野郎
3	ワールドヒーローズ2 (ドラゴン)	8, 428, 400	ARL－スト(研)GUY 美衣暁はどうでした？	ALLパ 点効率悪し
4	ワールドヒーローズ2 (M・パワー)	9, 149, 000	WENDER	ALL P×21 (祝)900万突破
5	ワールドヒーローズ (ハンゾウ)	8, 282, 400	WENDER 松ちゃん暑いぞ はよ	ALL P×22 クーラー直せ！！
6	ワールドヒーローズ2 (リョウコ)	8, 822, 900	ARL－スト(研)GUY 漢字の勉強します	ALL P×21 ちゃっく～
7	マーシャルチャンピオン (ティティ)	399, 700	ARL－LIP カモーン&ラブミー	ALL P×8
8	マーシャルチャンピオン (禅)	340, 500	カブキに発狂 ARL－スト(研)GUY	ALL P×6 カブキ大好き！
9	戦国エース (アイン)	1, 512, 000	かみはZUDN	2周ALL (連)つき
10	ぷよぷよ	1, 008, 559	長田仙人	とりあえず百万 594ぷよ技あり

ゲームシティDADA ☆＝0 (4)

島根県出雲市天神町70－12 ☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	魔法大作戦	852, 140	OYZ	連なし 5面 ボーンナム使用
2	コスモギャング・ザ・パズル	8, 400, 836	ルパン	(ボ)×1 レベル413
3	サムライスピリッツ	311, 720	チェス党－JID ラピタの大	シャルロット使用
4	ファイターズヒストリー	1, 024, 100	チェス党－JID ラピタの大	1コインALL ミゾグチ使用
5	ワールドヒーローズ2	8, 742, 100	Z－THEラピタの鬼	1コインALL リョウコ使用
6	クイズ・チャンネルクエスチョン	829, 100	亜心麻鬼	1コイン
7	めくるめくストーリー	932, 300	亜心麻鬼	1コイン 正解率80%
8	エメラルディア	4, 404, 063	YAN－兄	1コイン ハード
9	グランプリスターII	3′55″44	スペシャルフラッグを見逃すな	イギリス
10	ダイエットGoGo	1, 512, 798	透明人間の電話番	9－ボス

ゲームインプラザオリンピアン ☆＝0 (18)

福岡県北九州市小倉北区京町2－6－7 ☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ	717, 020	名なしの権兵衛	1c
2	ストリートファイターII' ターボ	1, 333, 200	S. F	1cALLツメ×2 KEN使用
3	ストリートファイターII' ターボ	1, 328, 700	ウェP－	1cALL ツメ×2 ケン
4	ストリートファイターII' ターボ	1, 430, 607	憂 な受験生'K'	1cALL VS×7 ガイル
5	超時空要塞マクロス	7, 666, 500	LI	1cALL2P側
6	マーシャルチャンピオン	179, 400	憂 な受験生'K'	1cALL 陳
7	マーシャルチャンピオン	152, 300	闇忍者 〈忍〉	1cALL AVU
8	龍虎の拳	511, 520	憂 な受験生'K'	1cALL ロバート
9	ワールドヒーローズ2	8, 122, 100	FANG－RIJ	1cALL ハンゾウ
10	エメラルディア	35, 805	N. E	1c2－3

ウィルトークタイトー空港通り店 ☆＝0 (22)

愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(0899)92－9247

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイトストライカー (U)	90, 292, 090	FAD LXSVII もしかして同点？	ALL 来月に期待！
2	ワールドヒーローズ2 (マッスルパワー)	9, 209, 600	FAD－YUK	ALL P×20
3	ワールドヒーローズ2 (フウマ)	7, 381, 000	SUR－K M3D 今井地獄の再連載	ALL 大好評シリーズ
4	ダイルックス (ステイギモロク)	3, 001, 700	SUR－GIN3D 今井地獄の原始人	ALL (P) まだのびる
5	ダイルックス (ケラトサウルス)	2, 853, 800	SUR－GIN3D 今井地獄の放尿マニア	ALL (P)
6	ストリートファイターII'ターボ (サガット)	1, 649, 100	K I 再来店記念	ALL (P)×19 たるミス
7	アラビアンマジック (リサ)	31, 632	SUR－GIN3D 今井地獄の知算大収穫	ALL
8	戦国エース (原内)	1, 538, 800	SUR－LEE 今井地獄の膀胱炎	ALL
9	戦国エース (大王丸)	1, 407, 300	SUR－K S3D 今井地獄の目つき鍛練	2－7 目つき ランキング 5位
10	戦国エース (アイン)	1, 643, 200	SUR－R T3D 今井地獄の三面記事	ALL 今井ンリース募集中

アメニティスペースOZ ☆＝1 (27)

山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－4364

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アウトランナーズ	3′19″78	若葉マークのTZR	スペインゴール スピードバスター
2	超時空要塞マクロスII (ミディアム)	2, 799, 820	FUN	連付 1P側 1cALL
3	超時空要塞マクロスII (エキスパート)	3, 387, 120	SEE	連付 2P側 1cALL
4	タントアール	1コインクリア	GAN	山口店
5	エメラルディア (アドベンチャー)	131, 799	ZIO	1c 5－1 山口店
6	エメラルディア (ノーマル)	5, 724, 242	UKY	上級スタート レベル 85
7	龍神	1, 099, 450	龍神降臨	連付 1c最終面 小野田店
8	シャドーフォース	397, 240	龍神降臨	1cALL 小野田店
9	マーシャルチャンピオン	230, 200	栗砂'EX－S'月読	1cALL ティティ使用
10	魔法大作戦	2, 676, 880	-HIDE	1c 2周目5面 ミヤモト 使用

ホワイトハウス箱崎店 ☆＝6 (14)

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アウトランナーズ (スイス)	3′17″60	ウーキー福岡支部長 WGFC－UMA	ALL
2	アウトランナーズ (大西洋)	3′21″28	WGFC－UMA	ALL
3	アウトランナーズ (スペイン)	3′16″55	Tobby	ALL
4	超時空要塞マクロスII (連)(ミディアム)	3, 650, 550	TOBOCOP	ALL
5	サムライスピリッツ	423, 490	なかじ	ALL
6	タントアール	1cALL	銀玉親方	ALL 残×7
7	戦国エース(連) (大王丸)	1, 630, 700	実の反対は皮じゃない WGFC HRK	ALL
8	ワールドヒーローズ2 (ブロッケン)	4, 310, 000	Tobby	ALL
9	キャデラックス(連)(必) (ムスタファ)	2, 664, 500	WGFC－もつなべ	ALL
10	ナックルヘッズ(連) (ブラット ヴェイク)	3, 050, 600	学習効果あり！ WGFC－JKR	ALL

チャレンジバンバン ☆＝7 (47)

愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIターボ (サガット)	1, 810, 800	もっとがんばれサガ夫くん K・I	ALL P×23 W×5 爪×2
2	タントアール	1コインALL	FAD－猫娘最終回 －IDA	ALL
3	エメラルディア (ノーマル)	6, 114, 502	BAD	LV－92
4	サムライスピリッツ (いろいろ)	1コインALL	ACE (ガルフォー K・I (覇王丸)	ド, 半蔵 他)
5	サムライスピリッツ	1コインALL	JoJo (タムタム) わいわい (狂死郎	ナコルル)
6	サムライスピリッツ	1コインALL	FAD－あいだ (幻庵) 東方仗助 (右京)	
7	魔法大作戦 (ミヤモト)	14時間で爆死	ライデンポーズ 空手マン	しりに注射
8	超時空要塞マクロスII (ビギナー)	3, 426, 730		ALL 連射
9	超時空要塞マクロスII (ミディアム)	3, 596, 360	わいわいわい (1／500)	ALL 連射
10	超時空要塞マクロスII (エキスパート)	3, 868, 050	わいわいふぁーむ 3、7、太陽で3回	ALL 連なし

丸久ファミリーランド小郡店

山口県吉敷市小郡町矢足 ☎(0836)31－6681

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	タントアール	1コインクリア	3店未満なら即死 なんとるあ	1コインALL 1プレイ
2	タントアール	3, 000, 700	毎日が法定速度 アスラーダ最高速60Km	ビギナー ALL(連)付き
3	タントアール	2, 779, 230	しんたろう 初クリアの点です	ミディアム ALL(連)付き
4	タントアール	3, 225, 620	ろうら, しろポップかえせ	エキスパート ALL(連)付き
5	ワールドヒーローズ2 (ハンゾウ)	6, 442, 400	エロスター 毎日相談室通い(性)	ALL
6	ワールドヒーローズ2 (ドラゴン)	5, 273, 900	あほザンギ, ターボで対戦やろうぜ、竹内義之	ALL
7	キャディラックス	2, 010, 600	エロスター☆ 愛読書はプチセラ	ムスタファ使用 7面ボス (連)付き
8	エメラルディア	3－3	かちょうさん	アドベンチャーモード 3－3
9	エメラルディア (スコア部門)	680, 483	超偶然 スターで52万 ATP－会長まいちー	初級 LV16死亡 超穴ウメ部門1
10	天地を喰らうII	3, 314, 550	生きるのに疲れた(自殺)なん GS美神最高	超雲 くりあ 超穴ウメ部門2

PLAY－HOUSEアスカ ☆＝0 (3)

佐賀県伊万里市浜町五番街アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2	8, 218, 200	AMP KL	ALL マッスル・パワー
2	パニッシャー	7, 744, 200	Mr－JOE	ALL パニッシャー
3	キャディラックス	1, 281, 700	Mr－JOE	S－6 ムスタファ
4	天地を喰らうII	2, 786, 300	IPA－TKO	ALL 関羽
5	海底大戦争	1, 102, 512	IPA－TN	S－6
6	四川省II	154, 800	Mr－MUSASI	S－4 初級
7	餓狼伝説2	1, 069, 900	Mr－RAF	ALL アンディ
8	ストリートファイターII' ターボ	1, 638, 500	BE－BOP	ALL ザンギエフ
9	得点王	ALL	IPA－KN Mr－D・N	ALL ALL
10	サムライスピリッツ	只今スコア申請	ナシ	

モンキーハウス本館 ☆＝4 (140)

福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エメラルディア (アドベンチャーモード)	311, 653	おじゃる君 さとりん元気？	6－3
2	エメラルディア (ノーマルモード)	8, 502, 019	G・M・C・みやさん	L160 上級スタート
3	ナックルバッシュ(連)	永パ	ブランカ見る、アルミ缶LOVE	ALL 主に忍者使用
4	超時空要塞マクロスII(連) (ミディアム)	3, 464, 880	こが	ALL
5	シアター6 ギャラクシアン3	122, 320	G・M・C・HSA	ALL ノーマル 1人プレイ
6	アウトランナーズ (オーストラリア)	3′18″32	G・M・C・HSA	ALL マッドパワー使用
7	ヘビースマッシュ(連)	1, 094, 900	濱川君唄う、ん？桑か予期。 児嶋君熊事故	ALL 黒チーム使用
8				めんどうくさい ばりむか
9			せまいせまいせまい。字が小さい。見にくい	死亡 虫めがね使用
10			G・H・R・ナサ派 G・H・R・UG党	

プレイシティキャロット高松店

香川県高松市片原町2－4細谷ビル1F ☎(0878)22－4555

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マーシャルチャンピオン	311, 200	GTQ	マハンバ使用 1cALL
2	マーシャルチャンピオン	391, 300	ディグレバイソン	ボビー使用パ×8 1cALL
3	四川省	208, 200	シュトロハイム	4面
4	ワールドヒーローズ2	8, 315, 100	天誅バビロニアII世	マッスルパワー 1cALL
5	ワールドヒーローズ2	5, 942, 900	天誅バビロニアII世	フウマ 1cALL
6	スターブレード	1, 350, 600	FNG	1cALL
7	エアコンバット	52, 550	CSG－シイショウ	上級モード 5機破壊
8	エメラルディア	3, 859, 731	幻水明	中級モード L51
9	コズモギャング・ザ・パズル	3, 048, 324	幻水明	L10スタートL83 コ×2532
10	ストリートファイターII' ターボ	1, 346, 500	中川マラ夫	ケン使用 1cALL

ハイスコア通信 担当者から

今月の稼ぎ頭は、オール☆を達成したGAMES WiLL。個人申請分を含めると、なんと今回だけでトップ16部門（うち☆相当数は15）という怒涛の快進撃。アウトランナーズの完全制覇が大きいとはいえ、これは立派。

もはやひとり旅の状態に入っている002スタジアムは、やはり強い。惜しくもパーフェクトこそ逃したものの、☆8個を獲得した。ゲームの人気は水物だが、その中にあって、毎月安定して☆を獲得できることは、何よりも地力があることを証明している。

今月ほかに目立ったのは、通算☆獲得数でトップを走るキャッスル&YOU²。5機種のゲームで7個のトップをとるところに、プレイヤー層の厚さがうかがえる。通算で300近い☆を稼いでいるのもうなずける。

7月末の集計を終わった時点で、2～5位の4店が☆5個差で争う展開となっている。最終的にどの店が入賞するのか、いよいよもってわからなくなってきた。この先が楽しみだ。

☆獲得数上位店（2月号～10月号）

順位	店名	今月	合計
1	タイトーイン002スタジアム（大阪）	8	59
2	荏原ゲームコーナー（東京）	6	37
3	プレイランドスカイシアター（埼玉）	3	34
3	GAME'S Will（京都）	10	34
5	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）	4	32
6	ハイテクセガ高崎（群馬）	2	23
6	プレイシティNASA杉本町店（大阪）	2	23
8	八千代プレイランドカーニバル（千葉）	3	21
9	キャッスル&YOU²（東京）	6	19
10	タウンスポットプレイランド（大阪）	3	15

次回のスコア締め切りは **9月25日**（当日消印有効）

てあたりしだいゲームリスト

7月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
サムライスピリッツ	エス・エヌ・ケイ	8－4	アクション	7月7日	斬り捨て御免の真剣勝負！怒れ！怒れ!!怒れー！！！さめちゃったー
マッスルボマー	カプコン	8－3	アクション	7月	「運命の強者」マスターオブマッスルボマーの座を争う10人のバトル。
ヘビースマッシュ	データイースト	8－3	スポーツ	7月	ハンドボールとサッカー融合した全く新しい対戦スポーツゲーム。
バーニングライバル	セガ	8－6	アクション	7月	
トップランキングスター	タイトー	8－3	スポーツ（ボクシング）	7月	
N. B. A. JAM	タイトー	8－3	スポーツ（バスケット）	7月	
龍神	タイトー	8－2	シューティング	7月	
エアーコンバット	ナムコ		シミュレーション	7月2日	作戦の成功は君の腕にかかっている！
エメラルディア	ナムコ	8－1	パズル	7月	楽園天国へようこそ。
麻雀わくわくキャッチャー	日本物産	KB	麻雀	7月22日	麻雀とクレーンゲームが合体！クレーンの景品によって脱衣？
機動戦士ガンダム	バンプレスト	8－2	アクション	7月	真のニュータイプは君だ！

8月以降発売予定ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
ぐっすんおよよ	アイレム	8－2	パズル	未定	AMショーでは大人気！カワイイぐっすんとおよよをゴールに導け！
野球格闘リーグマン	アイレム	8－2	アクション	未定	AMショーで話題騒然！多彩なアクションに技の数々！
パーフェクトソルジャーズ	アイレム	8－6	アクション	未定	AMショーで黒山の人だかり！フォースの∞が…。乞うご期待！
餓狼伝説スペシャル	エス・エヌ・ケイ	8－4	アクション	未定	あのキャラクターが使えてしまう！夢のオールスター勢揃い!!
ギャルズパニックII	カネコ	8－1	パズル	未定	
スーパーストリートファイターII	カプコン	8－6	アクション	未定	熱烈な期待に応え4人の新キャラが登場。ストIIに新しい歴史が…。
メタモルフィックフォース	コナミ	8－2	アクション	8月	4人のキャラが獣人に変身して闘うバトルアクション。
ポリネットウォリアーズ	コナミ	8－1	アクション	未定	
バイオレントストーム	コナミ	8－2	アクション	未定	
エイリアンコマンド	ジャレコ		ガンシューティング	未定	
スーパーストロングウォリアーズ	ジャレコ		アクション	未定	
早押しクイズ王座決定戦	ジャレコ		クイズ	未定	
F－1スーパーラップ	セガ		ドライブ	8月下旬	フジテレビ公認本格派ドライブゲーム。
ソニックザヘッジホッグ	セガ	TB-1	アクション	8月下旬	MDの“ソニック”が斜めスクローになってアーケード版で登場！
エイリアン3ザ・ガン	セガ		ガンシューティング	9月中旬	映画「エイリアン3」が本格ガンシューティングになった！
グランドエフェクト	タイトー		ドライブ	未定	
クイズクレヨンしんちゃん	タイトー	0－4	クイズ	未定	
ミラクルアドベンチャー	データイースト	8－3	アクション	未定	デコ初のネオジオ用ソフト。お宝の地図を探す大冒険ゲームだ！
ナイトスラッシャーズ	データイースト	8－3	アクション	未定	スプラッターファンが泣いて喜ぶ血しぶきブシューな過激ACT!
ジュラシックパーク	データイースト		ピンボール	未定	恐竜映画のピンボール！今度はなんと恐竜がボールを食べる!!
フラワーバスターズ	データイースト		ガンシューティング	未定	宇宙からやってきた植物を撃ち倒すコミカルな光線銃ゲーム。
ハイパーデュエル	テクノソフト	8－2	シューティング	未定	ファイター形態とモビルスーツ形態を上手に使い分けて進め！
えんま大王	東亜プラン	センサー＋2ボタン	うそ発見器	未定	初登場新開発高感度センサー搭載。心のスキ間にえんまが乱入！
D・T7（ダイナミックトライアル7）	東亜プラン		ドライブ	未定	シューティング感覚のスピーディかつダイナミックな近未来レース。
仮面ライダー倶楽部バトルレーサー	バンプレスト	8－2	レース	8月下旬	10人から好きなライダーを選択。ゴールに向かって突き進め！
爆烈クラッシュレース	ビデオシステム	8－2	レース	9月	
シュマイザーロボ	HOT・B	8－3	アクション	未定	防御ボタンによるカウンターアタックを極めろ！

ゲームキャロット住吉 ☆＝1（1）

長崎県長崎市千歳町11－6 ☎(0958)47－3352

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダイエットGoGo	29,800	中村 大	高1年生 4面
2	リーサルエンフォーサス	2,448	白川 三弥子	予備校
3	超時空要塞マクロスII	943,280	松本 美則	高3年生 4面
4	餓狼伝説2	232,430	下釜 貴之	西中2年生 3人目
5	プレミアサッカー	ポイント2	関 博隆	高3年生 8面
6	キャディラックス	480,901	小山 順也	よびこおせい
7	ダイエットGoGo	1,516,253	品川 哲也	ヨビコオセイ
8	ワールドヒーローズII	962,100	谷口 聡	西中3年生 5人目
9	天地を喰らうII	548,050	山本 康治	高3年生
10	リーサルエンフォーサス	2,989	安楽 弘輔	長崎大学 学生 2面

ワンダーランド ☆＝1（4）

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F ☎(0982)34－7827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2	7,113,600	コ研No7 久しぶりのARIEL	ハンゾウ使用 P：19
2	ワールドヒーローズ2	6,432,400	㋙研No3 URD	リョウコ使用 ALL
3	餓狼伝説2	1,456,800	ASK	1コイン P：22 アンディ使用
4	サムライスピリッツ	504,190	ARIEL	天草に 負けた
5	ストリートファイターII' ターボ	1,593,900	ほしの少年	ALL㋩ ケンタルのがし
6	タントアール	ALL	ほしの少年	残りライフ8
7	ドギューン!!	5,028,340	㋙研No無 UGM	1コイン 14－9 ザコ強し
8	出たな!ツインビー	1,851,500	㊙YMO再生 京都ナンバーのR1－Z	2－1 絶対不可能
9	ビューポイント	587,720	㋙研No無 UGM	1コイン 4ボス 4面体はきらい
10	ラスト・リゾート	517,300	㋙研No無 UGM	1コインALL 最後はつらい

ゲームプラザ ☆＝4（150）

熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	R－TYPE LEO	5,740,700	報われない最終面 神様はどこ？ LEO	連なし ALL ノーミス
2	ガイアポリス	11,993	女神さまパワー炸裂！次こそは．．♡ICE	レバー連あり フェアリーALL
3	ガイアポリス	11,517	ベルダンディーさまの愛です♡ ICE	レバー連なし フェアリーALL
4	タントアール	1クレジットALL	スルメコンビ誕生 島&竹	連なしかせぎなし 出稼ぎあり
5	エメラルディア	6,728,942	エメラルディア 初級 2307064Pts	上級 LV116
6	超時空要塞マクロスII（ビギナー）	3,080,060	久々の登場!! ザンギマスターV²	連あり B×2 2P使用 ALL
7	超時空要塞マクロスII（ミディアム）	3,423,580	熱血シューター TKI－KI－ALS	連あり B×5 2P使用 ALL
8	超時空要塞マクロスII（エキスパート）	3,711,840	もうすぐテストなのに TKI－KI－ALS	㋹あり B×4 2P使用 ALL
9	ワールドヒーローズ2	8,686,200	三石死す！ 今日はこれで帰ろう。	D×2 リョウコ ALL
10	魔法大作戦	1,797,840	ファングの上にも3年 ARX（ウフル水浦）	2周目3面 ガイン

ゲームピアチャンス国分寺 ☆＝1（9）

鹿児島県国分市中央3－12－37 ☎(0995)47－3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2	4,949,300	GNR（AGC）	ハンゾウ 1CALL
2	ダークエッジ	211,800	SLT－ACNCA GUA	V6（7人目） M・E・K
3	スターブレード	2,195,900	名古屋のアスタルトニとMrさわいK！	オクト前115万4千 55万5千
4	V. R.	2′33″50	PPM by D. Hayashi	ビギナー MT 画面 2
5	V. R.	2′34″71	GNR	ビギナー MT 画面 3
6	サムライ・スピリッツ	50万ちょっと	D. MAHARAP AR	1CALL 十兵衛
7	マーシャルチャンピオン	421,100	TAC－SYSTE M－T	1CALL 陣 P×9
8	ファイターズヒストリー	850,800	D. M 穴ウメ	1CALL LEE ×20
9				
10				

ヤングパレス ☆＝1（1）

沖縄県沖縄市中央1－14－2 ☎(098)939－1920

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリー	1,177,200	K K	1COIN レイ ALL
2	ファイターズヒストリー	940,000	ケイ	ミゾグチ ALL
3	ファイターズヒストリー	1,021,700	K K	マトロック ALL
4	ファイターズヒストリー	1,000,200	K K	マーストリアス ALL
5	ファイターズヒストリー	1,258,600	御宅5歳！！	サムチャイ ALL
6	ファイターズヒストリー	958,600	K K	リー ALL
7	ファイターズヒストリー	912,300	バーコードアタマ	ジャン ALL
8	ファイターズヒストリー	1,211,400	K K	リョウコ ALL
9	ファイターズヒストリー	916,800	オタッキー撲滅 会長 幼 女好	フェイリン ALL
10	ワールドヒーローズ2	6,007,400	?	ハンゾウ

No.101 ゲーメスト 11月号

次号は9月30日発売!!

スーパーストリートファイターII
餓狼伝説スペシャル
大攻略！サムライスピリッツ

定価530円

AMショー出展ゲーム完全紹介！NEWゲーム攻略盛りだくさん!!

論 新しいゲーム世界の構築を求む

硬直化するキャラクター

ゲームの魅力、面白さが何かと問われたら、私は知的な面白さとゲームの作り上げる世界観の楽しさだと答えたい。知的な面白さとはいわゆるゲーム性であり、学習効果の面白さである。ゲームの世界観の楽しさとは、グラフィック、サウンド、キャラクターデザインによるワクワクした面白さだと思う。この2本の柱がゲームに大切だということは、今までの論で繰り返し述べてきた。

そして、ゲーム性、世界観共に独創性が非常に大事になってくると思う。今までと同じだと飽きられるのは当然だ。それ以前に、まねしようという発想が問題で、スタートからこうだとなかなか固定観念が打ち破れない。受け入れやすいようにヒットゲームに似たタイプにするにも〝こう作りたい！〟というものがどこかにないと、なかなか成功しないと思う。

あたりまえのことを今さら持ち出したのは、ゲーム内容の硬直化が目立ってきて、プレイヤーもそろそろ飽きてきたころだと思うからだ。ストIIタイプのゲームも、ほぼ限界にきていると思う。

ゲームシステムもさることながら、キャラクターに関しても、世界観に対しても硬直化が目立っていると感じる。海外でもウケるように、各国代表でそれなりに特徴のある奴を出せばいいというものなのだろうか。キャラクターデザインしている人たちは、楽しんで描いているのだろうか。

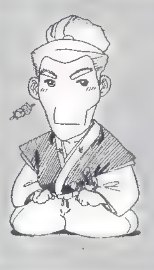
もちろん売れるゲームを作っていくには、市場の動向やプレイヤーの要求に従っていかなければならない。必ずしも自分の好きな世界観で作れるとは限らない。しかし、「こんなゲームがあったら楽しいな」と思う発想が、ゲーム作りの原点ではないかと思う。

硬直化する企画案

最近発売されたゲームでは、〝ガイアポリス〟や〝サムライスピリッツ〟が個人的には好きな世界観を作り上げていた。サムライにしても、チャンバラものをカッコよく作ってみたいと思う人たちは多かったと思う。日本人の感覚としては当然の感覚だ。いろいろなプレイヤーからのゲーム企画にもチャンバラネタはいくつもあった。しかし、現実には海外でウケないという理由で、ほとんど企画段階でつぶれていたと思う。〝こういうゲームでなくては売れない〟という硬直化した考えを打ち破るのは大変なことである。

私は、国内の中・高校生にウケる世界観・キャラクターでゲームを作ってほしいと思うし、うまく心をとらえれば大ヒットに結びつくと考えている。まだまだ使われていないネタはあると思うのだが。

（ぜんじ）



●9月号付録「パーフェクトIII」はお役に立っていますか？制作期間が長引いたおかげで、「読者時代の投稿」と「編集部員としての原稿」の両方が載ってしまうハメに。なんだか複雑な心境ですな。

しかし、付録ひとつ作るのにも労力使いますねぇ…（単に私が未熟者なだけかもしれませんけど）。今回ご協力いただいたレビュー投稿者&CD会社の皆様、本当に有難うございました。来年もよろしく…???　（SHIN落合）



●今月の常識一言。郵便物。料金不足は受け取る時に手数料まで取られて、とっても損だし、感じも悪い。特に封書は、不安だったら72円分、切手を貼っとこう。☆あれよと言う間に、もう100号!?なんかドラスピ攻略とかやってたころを思い出しちゃうなあ。編集部のメンバーもずいぶん変わったよね。時の流れの中で、変わっていくものと変わらないもの。それは見間違いがちだけれども、でも決して同じものじゃない。　（APAPA）



●ちょっと落ちたかなあ～雰囲気のあるF1人気。でも今年のAMショーではまだまだ主力！ただF1を見るだけでなくオレもやってみるかなあという人が増えたせいもあるかも。確かに数は多く、プレイヤーもその中から自分の好きなものを選べるようになった。しかし私は満足していない。難しいアクション、難しいシューティングがあるなら難しいレースものもあっていいのでは？つまんないからカートでも始めっかねえ。　（ずるずる）



●サムライスピリッツを担当することになって、再びキャラの多い格闘ものに手を出してしまった。おかげで時間のない日々が続いている。それにしても毎度書いていることが同じだなあ～。

仕事をしていても、家にいても、やはり人をとりまく環境は大きく影響すると思う今日このごろ。環境を支えていく人たちに感謝しつつ、みずからも少しでも生きやすい環境作り（自然環境だけでなくて）に貢献したいと思う。　（ぜんじ）



●リュウ&ケンの同時押し（しゃがみ小キック→アッパー）について、読者の方からSFC版ターボではできないのか？という問い合わせが多いのでここでお答えしましょう。結論から言ってしまうと、同時押ししなくても、しゃがみ小キック→大パンチ連打で連続してつながります。一部の雑誌で「できない」と堂々と書かれていますが、ちゃんと連続技として成立しますので、だまされてあきらめてた人はチャレンジ!!（嘘つき大嫌いN.O）



●7月中旬はマクロスIIの原稿およびその撮影に超忙しい毎日だった。自分にしてはけっこうやりこんでたんで（あきやすいタチなんです…）少しはスコアも自信があったんだけどハイスコア集計時にもろくもくずれさりました。でもやめるのはおしいのでせめてEX445万ぐらい出してから引退しようと思います。

追伸・モードとりあえず成功、あとは卒研がライバル？（山崎和○奈より国府田マ○子の方が♡♡な人　DONタク君）

表紙の裏をとれ

ひさびさのストIIものですが、新キャラは、きれいです。最近はMCDで遊んでばっかりですが、どーもいいゲームっつーのはなかなかないですねえ。本人の希望が高いのか？ビデオは当たってんだが。

最近はどーも、何をやるにもめんどうくさく感じてしまい、やばさを感じていますがせめて油ぐらいは…。

このままでは終わらんっす。

（藤原ひさし）

けってー、もうひとこと

狼は眠らない！8月22日、ついに宿命の大会が始動した！

すでに餓狼と化したお客様に応えるべく、我々も全裸にネクタイだけ、というイデタチで応対したのだ（ウソ！）。大張先生が試合に参加するわ、餓狼スペシャルを解放するわ、とにかく大盛況だったことは言うまでもないが、この様子がビデオでも見られる！10月発売予定。買うべし！

（キャプテン・にた・ウルフ）

GAMEST ゲーメスト 10月号

■平成5年10月1日発行　第8巻18号通巻100号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　栗原桃郎　N.O
ずるずる　APAPA　YOU・A
塩原利康　C・LAN　いなりん　古葉美一
植村伴北　藤原ひさし　びぐ　もも　かる
F-GLD DON　RIK君　田渕健康　TKO
猿渡雅史　遊佐孝之
佐藤孔建　林野吉　二田祐樹
坂井肇　大野純司　霜田和人　竹森眞由美
◆協力スタッフ
FINE POCKET　エジマ企画

餓狼伝説スペシャル

同じキャラを使っていても、システムに大きな違いがあるのだ!!

担当 石井せんじ KAL N・O

基礎

今回は、餓狼伝説2と餓狼伝説スペシャルとで、システム的にどう違うのか、その変更点を見ていこうと思う。

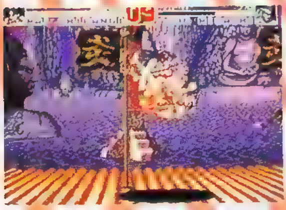
▽連続技が入るのだ!!

これは先月号でもお伝えしたとおり、前作で無敵だったやられグラフィックの最中に、連続して攻撃が決まるようになったのだ。単発攻撃がメインだったチンや東より、キャンセルバリバリのテリーや舞が脚光をあびるときがきたのかもしれない。

▽ライン移動攻撃が大幅に変化

餓狼伝説2では、CPU戦、対戦の両方で重要な位置を占めていたライン移動の攻防。キャラによって性能差がはっきりわかれていて、相性次第ではライン移動攻撃をされているだけでも相当つらい組み合わせなども存在した。また、ライン移動からの投げや、ライン移動攻撃そのものを簡単に迎撃できる技などもあって、この点に関しては調整のしかたが難しいようだ。

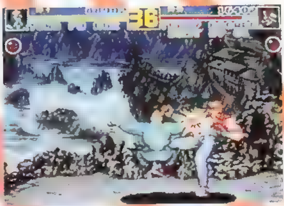
実際どのようになったかというと、ライン移動攻撃の高さを決定するのはボタンの強弱で、弱ボタンなら低軌道、強ボタンなら高い軌道を飛んでいく。その中で、パンチで跳ぶかキックで跳ぶかでキャラの攻撃判定の位置ややられ判定の位置が変わってくるように設定されているのだ。これは各キャラごとに、だいぶ微妙な関係になっているので、おいおい調査結果を発表していこうと思う。なお、レバーでのライン移動は、全キャラ共通で速くなっているようだ。



技が速くなって元気になった舞。テリーと同じく連続技が脅威になる?

▽対空技をくらうとふっとぶ

これは具体例を挙げたほうがわかりやすいだろう。たとえば、弱昇龍弾や弱タイガーキックをくらった相手は、かなり離れた場所まで吹きとばされてその場で着地する。強をくらえばその場でダウンする、という具合だ。これは各対空技に共通の設定のようだ。これについても細かなことが判明し次第報告していこう。



ライン移動からの攻防については、今回も相当な研究が必要そうだ。



同じ対空技でも、きちんと2発入れば(2段攻撃なのだ)相手は倒れる。

ギース・ハワード

必殺の当て身投げはすべてをはね返す!



餓狼伝説のラストボスとして君臨していた、ギース・ハワード。メリケン野郎のくせに古武術を極めた彼に死角はない。

とにかく強いのが、必殺技の当て身投げだ。烈風拳で相手を威圧し、ジャンプしてきたら当て身投げで受け止めて投げ返す。

当て身投げは、コマンドを入力した状況で攻撃を受けると自動的に投げ返す。Bボタンでコマンド入力をすると上段当て身投げとなり、ジャンプ攻撃・ライン移動攻撃・必殺技を受け止めて投げ返す。テリーのバーンナックル、クラックシュートなどもみんな受けとめて投げ倒すことができるのだ。ちなみにDボタンでコマンド入力をすると中段当て身投げになり、通常の立ち攻撃やしゃがみパンチ攻撃を投げ返せる(足払いは不可)。

当て身投げに持っていくには、しつこい烈風拳攻撃がよいだろう。大足払いからキャンセルして烈風拳が出せるので、相手を追いつめていくことができる。大足払いはリーチがあり、かなり使えそう。

もう一つの必殺技、疾風拳は空中で斜め下に向けて飛び道具を出すというもの。現状では着地までがゆっくり落ちるので、たいてい攻撃をくらってしまう。発売バージョンではどの程度攻撃をくらいやすくなっているのだろうか?

烈風拳
↓↘→+AorC



疾風拳(ジャンプ中)
↓↙←AorC



当て身投げ
←↙↓↘→↗+BorD





ダックキング

奇抜な動きと強力な対空技で闘え!!

ただ歩いているだけなのか、攻撃しているのかガードしているのかくらっているのか、いったい何をやっているのか見当のつかないキャラ、それがダックキングだ。

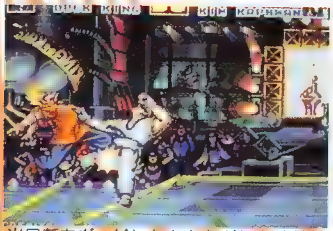
さすがダンサー兼格闘家とうなずいてしまいたくなる、その技の数々を紹介していこう。

飛び出し式の必殺技はどれも強力!!

ダックキングのもつ4つの必殺技は、すべて相手に向かって突っ込んでいくタイプのものだが、どれもスキが少なく、利用価値の高い技ばかりだ。

なかでも膝からとびこんでいくダンシングダイブは、近くで出すと2～3発入るので、他の小技と組み合わせると簡単で強力な連続技がすぐに完成する。さらに対空技としても使えるので、常に狙っていくことになる技となる。

常に狙っていくといえばもう一つ、ヘッドスピンアタックがある。溜め技なので使いづらいが、小でだすとでるまでのスキが少なく、当たったあとも素早くはね返るので反撃を受けづらい。



半月斬をガードしたあとなどにも連続技として入るダンシングダイブ。



避け攻撃。



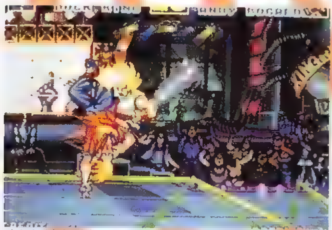
破岩激の強力版といった感じのヘッド・スピンアタック。速い。

ダックキングは避け攻撃も強力だ。他のキャラの避け攻撃がすべて上半身に攻撃判定があるのに対し、ダックキングの避け攻撃は足元に攻撃判定があるのだ。おまけに地面にベタッと開脚してくっついてしまうため、体の判定そのものも小さくなる。これは対空、接近戦の両方で活躍しそうだ。

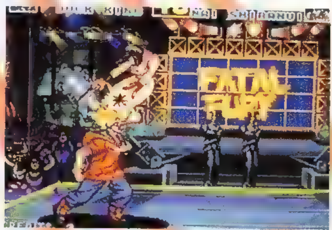
通常技でも使えるものがいくつかあるが、なかでもしゃがみ大パンチの頭突きが、対空技として強力である。

とにかくバランスのとれたファイターといえるだろう。

ヘッドスピンアタック
←ためて→+AorC
ブレイクストーム
↓↘→↗+BorD
ダンシングダイブ
↓↙←+BorD
ビートラッシュ
→←→+C



対空技には困らないダックキング。場面によって使いわける必要もあるかも。



通常技では、他に近距離の立ち大キックも対空技になっている。



タン・フー・ルー

変化に富んだ必殺技と通常技が強力ー

小柄な体に大きなパワーを秘めたじいさん、タン・フー・ルーの特徴を見てみよう。

通常技と必殺技のコンビネーションが強いぞ!

タン・フー・ルー（以下タン）の通常技で目立つものといえば、投げ技と大足払いがある。

まず投げだが、両手を高速で何度も繰りだし、最後に強力な一撃で相手をふきとばす百烈拳のような技なのだが、なんといっても威力がデカイ。見ためにも強そうなだけあって、期待を裏切らない強さ(?)だ。

大足払いはスピードそのものが速くスキが少ない。そのうえ、体を横にしてぐるりと一回転するので、体のやられ判定がすごく小さいのだ。

身をのりだすのでリーチもそれなりにあるところがいい。

CPU戦、対戦の双方で多用することになる技の代表になりそうだ。

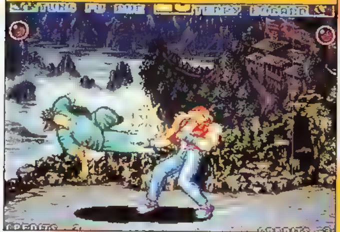
以上の通常技、とくに大足払いと併用することで威力を発揮しそうなのが、必殺技の衝波だ。この技は射程が短いものの、スキの少なさと攻撃判定の大きさがそれを補っている。主にライン移動や必殺技の箭疾歩で接近し、大足払いで牽制しつつ、これにキャンセルをかけたりして使うことになるだろう。タメ時間もそれほど長くないので、この技と大足払いをメインにした闘いのスタイルはすぐつくれるだろう。

必殺技ではほかに、同じくタメ技の烈千脚が近距離戦で使えそう。相手に吸いつくようにして蹴りを多数見舞う、十平衛の大いづな落とし系の技だが、吸いの間合いがかなり広いので、足払いなどを使いながらチャンスをうかがうのがいい。ただしあくまで近距離用のタメ技なので、無理して狙う必要はない。

残りの必殺技、箭疾歩と撃放はどこまで使えるのか、今のところ定かではない。箭疾歩はそれほど攻撃判定が強く感じられないし、対空技の撃放は、コマンドがボタン連打なので、とんできた相手を見てからでは間に合わないのだ。

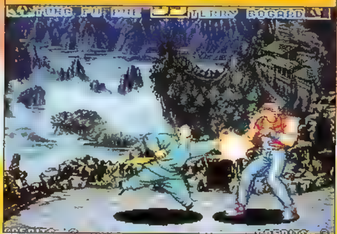
烈千脚

↙ためて↗+BorC



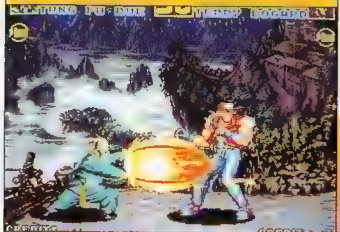
箭疾歩

↓↙←+AorC



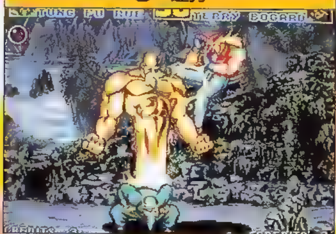
衝波

↙ためて→+AorC



撃放

C=連打



ビリー・カーン
長い突きで相手を寄せつけるな!

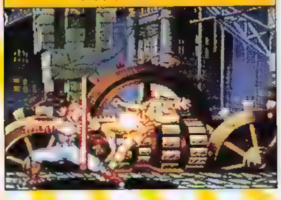


ビリーを対戦で使えたら…と思っていたプレイヤーは多いはずだ。その夢が今かなう。リーチのある攻撃で相手を寄せつけずに攻めよう。
　メインに使える必殺技は、三節棍中段打ちだ。ため技になっているものの、リーチが長く威力もある。飛び道具などにかち合っても打ち消してくれるところもよい。さすがにうち消すと貫通せずにひっこんでしまうのが少し残念。
　雀落としは対空技で、先を当てればほとんどのジャンプ攻撃を返すことができる。逆に、餓狼伝説2では対空兵器だった旋風棍は無敵ではなくなっている。そのかわり、小の棒を当ててキャンセルで旋風棍を出せば連続技になるようだ。キャンセルをかけるといってもボタン連打しているだけなのだが。
　強襲飛翔棍は、空中でのレバー操作で多少落ちる位置が変えられる。タイミングが難しそうだが、強力な対空兵器なら返されてしまう。
　通常技は、ジャンプ攻撃が相当強い。ジャンプパンチは棒が横に長く、キックは下に伸びているので場合によっては使い分けが必要になりそうだ。
　気になる棒を突き出したときのやられ判定は、足元の近辺と棒を持っている手のあたりにあるようだ。避け攻撃なら突きは負けてしまうぞ。

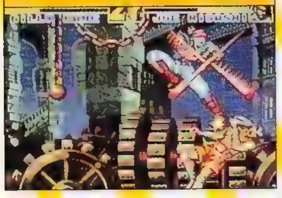
三節棍中段打ち
←ためて→+AorC



旋風棍
AorC=連打



強襲飛翔棍
↙↓↘→+BorC



アクセル・ホーク
パワーだけじゃないんだぜ!

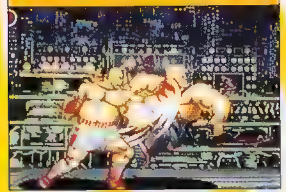


三闘士のなかでは一番行動様式が単純そうなのがこのアクセルだ。だが実際には離れてよし、近づいてよしのスーパーオールラウンダーなのだ。
　まず特徴として、リーチの長さがあげられる。立ち小パンチなどは、画面の3分の1近く伸びているようにすらみえる。さらに避け攻撃もかなり長いリーチを誇っていて、餓狼2のときの東以上と思われるほどだ。中間距離での通常技を使った攻防では、これら立ち小パンチに、避け攻撃を混ぜれば言うことがない。
　離れた場合には飛び道具のトルネードアッパーが効果的。性能的には、東のハリケーンアッパーと同じと思われるので、飛び道具としては強い部類と考えていいわけだ。
　逆に接近戦では必殺技のアクセルダンスが有効だ。両腕をめちゃくちゃに振り回して攻撃する技だが、キャンセル技でスマッシュボンバーを使い一気に間合いを詰め、連続してアクセルダンスを出す、という戦法が猛烈にして強力だ。
　飛び道具、リーチのある通常技、避け攻撃に破壊力のある必殺技とすべてがそろったアクセル・ホーク。ひょっとしたら頂点を狙える有力なキャラかもしれない。とくに外見にこだわらないという人は、目をつけておくといいだろう。

トルネードアッパー
↓↘→+AorC



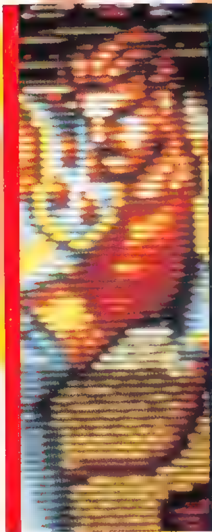
スマッシュボンバー
↙ためて→+AorC



アクセルダンス
AorC=連打



ローレンス
リーチの長さはあなどれない!!



闇の三闘士最後の一人であるローレンス。餓狼2とは少々技を変えて再登場だ。
　長剣をスッと突き出すブラッディサーベルは、ただでさえリーチがあるのに大で出すと、滑りながら剣を突き出す。
　相手に向かって回転しながら突進するブラッディスピンは溜め技になった。技が出るまでのモーションが少々大きいので、相手にバレやすいが、スピード自体はそれなりに速いので奇襲として使えそう。
　ブラッディカッターは餓狼2のころから嫌な技だったが、スペシャルでも強力な技で、非常に返されにくい。
　前作から、あるにはあったが、見た人は少なかったといわれるフライングバスター(空中投げ)も自分の手で繰り出すことができる。
　今回、自分で操作できるということで、挑発も加わった。「オーレ!!」といいながらカルメンを踊る。
　ローレンスは体が大きいので、トロそうに見えるのだが、剣やその足のリーチはバカにならないほど長い。
　ブラッディサーベルで機先を制しつつ、ブラッディカッターで跳びこむとかなり強いキャラになりそうだ。

ブラッディサーベル
←↙↓↘→+AorC



ブラッディスピン
←ためて→+BorD

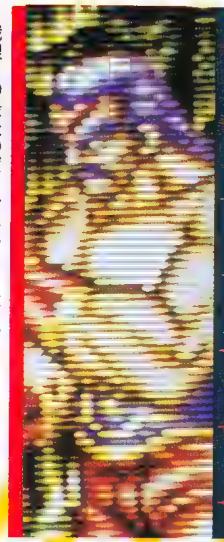


ブラッディカッター
↓ためて↑+C



クラウザー

ここが貴様の墓場となるのだ!!



餓狼2の最後のボスであったクラウザー。あの闇の帝王を自らの手で操る日がついにやってきた。

上段、下段のブリッツボールも健在だ。ただし少し弾のスピードが落ちた。

レッグトマホークという蹴り技が増えたが、これは前作餓狼2では遠距離大キックと設定されていたものを、新たに必殺技としてリメイクした技だ。

通常技も使える技が多く、立ちやしゃがみの小パンチ、小キックを連続ガードさせて仕上げにキャンセル下段ブリッツボールを出すのが対戦での常とう手段だ。

斜めのジャンプパンチ、カイザーアタックが、ボディプレス系の技ということが判明した。これにより、めくりボディプレスをからめた接近戦がクラウザーの真骨頂となるであろう。

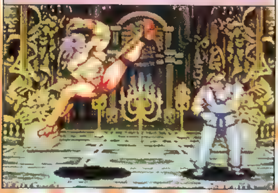
挑発は、餓狼2のときの勝ちポーズの一部であった、手をパンパンと払うあのポーズになっている。

当て身投げはギースのそれと違い、相手が立ち、しゃがみパンチに対して有効だ。しゃがみキックやライン攻撃、ジャンプ攻撃などを受けることはできないので気をつけよう。

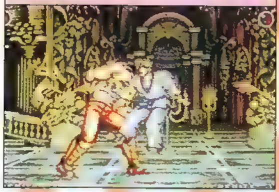
上段(下段)ブリッツボール
↓↙←+AorC (BorD)



レッグトマホーク
↓↘→+BorD

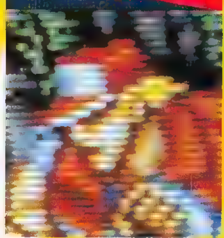


当て身投げ
←↙↓↘→↗+AorC



テリー

連続技は俺の得意分野だぜ!



連続技が入るようになったことで、多少株が上昇しそうなのがテリーだ。餓狼2では華麗な連続技が直接勝利につながらないところが悲しかったが、スペシャルになって一気に本領発揮か!?

では、テリーのどの辺が変わったのだろうか?

一番目立つテリーの変更点は、パワーウェーブのスキが少なくなり、自由に使えるようになったことだ。とくに弱のパワーウェーブは、だすときとだしたあとのモーションが短く、いちいちキャンセルをかけなくても単発でバリバリ出せるようになったのがうれしいかぎりだ。これで相手の動きを封じこむのが楽になるはずだ。

同じ必殺技系では、バーンナックルのモーションも短くなっていて、さらにスピードUPしている。大バーンナックルのスキが少なくなったことで、中間~遠距離戦でもますます強くなった。

クラックシュートとライジングタックルの2つはあまり変わっていないようだ。では、通常技と避け攻撃に関してだ。

避け攻撃は若干出るのが早くなっているようだが、基本的には以前のものとそう大差ない。やはり対空技として使うことになりそうだ。

通常技では、立ち小パンチと小足払いが連打できるようになっていて、至近距離での攻防にいくらか役立ちそうだ。立ち大キック、大足払いなどの、テリーならではの技に関しては、スピード、リーチなど特に変わったところはないようだ。

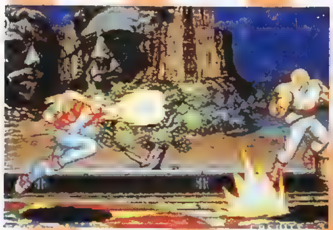
餓狼伝説2で、キャンセルバリバリの攻めテリーを楽しんでいたが、あまり勝てずにくやしい思いをしていたテリー使いの人は、あきらめずに連続技の腕を磨いておこう。

様々な連続技で華麗に勝つ。そういうことが可能なのが餓狼伝説スペシャルだ。もともと特別に性能が悪かったわけではないので、テリーの時代がくる可能性も十分にある。

起てーテリー使いよ!!



小パワーウェーブのスキが少ない少ない。



パワーウェーブを追いかけろ!!

アンディ

超裂破弾がスピードアップだ!!



餓狼伝説2と比較して言えることは、必殺技関係が強力に改良されたということだ。

では、その磨きのかかった必殺技をひとつずつみていこう。

・飛翔拳

アンディが振り向いてから飛翔拳を撃ち出すまでのモーションが素早くなった。これで、そうやすやすとは跳びこまれなくなったぞ。

・斬影拳

最も変わった点といえば、技が当たったりガードされたりすると間合いが開くようになった。なんだ、逆に攻めこめないじゃないかと思うかもしれないが、餓狼2と比べてくらい投げされなくなったわけだから、まあ妥当な変更といえるのではないかな。

・空破弾・昇龍弾

この2つの技については同じ変更がほどこされた。

技が2発当たるようになったのだ。この変更は特に空破弾にとってはありがたい。前は、ちょっとでもめりこんでいるとくらい投げされてしまったからね。ガードされても2発ガードだ。

・超裂破弾(超必殺技)

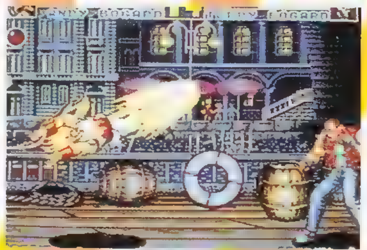
まず、スピードが大幅に速くなった。さらに溜め時間も短くなり、なんといっても裂破弾の最中につぎの裂破弾が溜められるようになった。これにより、超裂破弾を連続で出せるようになったぞ。



今度は対空兵器として使える避け攻撃。

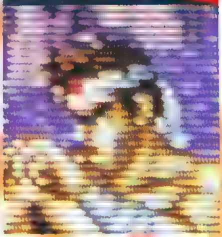


斬影拳は当たると離れるように変更がなされた。



前作とは比べものにもならないくらい素早く隙も小さい裂破弾。

東ジョー
守りのキャラから攻めのキャラに変身



餓狼2ではトップクラスの強さを誇っていたジョーは、スペシャルになって若干パワーダウンした。しかし一方的に弱くなったわけではなく、前回使いづらかった技などに改良が加えられているので、悲嘆することはない。

それではどのような変化を遂げたのか見ていこう。

ジョーのジョーたるゆえんである避け攻撃が多少弱くなり、守りに徹して避け攻撃のみで闘っていたジョー使いのプレイヤーは、若干苦しくなるかもしれない。具体的には、避け攻撃の出るスピードがかなり遅くなっているので、以前のように相手が何か技を出した瞬間を避け攻撃でとらえる、という戦法がとりづらくなっている。

ジョーの強さの約半分は、この避け攻撃に頼っていたので、これは少し悲しい変化だ。

避け攻撃は使いづらくなったが、逆に前回使いづらかったスラッシュキックと爆裂拳がパワーUPし、使いやすいように改良された。

まずスラッシュキックは、小、大とも出るまでのスピードが相当速くなっている。したがって近距離から突然だしたり、通常技にキャンセルをかけて連続技に使ったりすると効果抜群だ。大のほうはスピードUPしただけでなく、移動距離も長くなっている。以前、ギリギリのところで相手に届かず悲しい思いをしたことがある人にはうれしい変更点だ。このスラッシュキックのスピードUP化は、攻め東を自称している人にもうれしい配慮だろう。

ほかには、タイガーキックの軌道が前方に出るようになって、当てやすくなると共に、落下中に反撃を受ける確率もあがっている。通常技でも、キャンセル技や牽制技に有効だった立ち小キックが遅くなり、かわりに小パンチが早くなっている。

全体的には弱くなったような印象を受けるが、攻め東として生まれ変わるかも!?

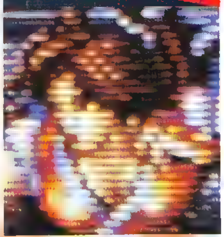


大きく軌道の変わったタイガーキック。



東はかなり細かく変更されている。

舞
さらにスピードUP。舞の舞が冴える!



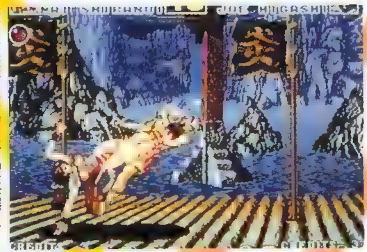
不知火舞というと、動きが速く、通常のパンチ・足払いが強いというイメージがある。スペシャルになると、さらにパワーUPして動きや技の出る速さが異常に速いぞ。

出るのが速くなったのは、小足払いや立ち小パンチだ。当たり判定は小さいものの、本当に出るのが速い。近寄られるとかなりうっとうしそうだ。

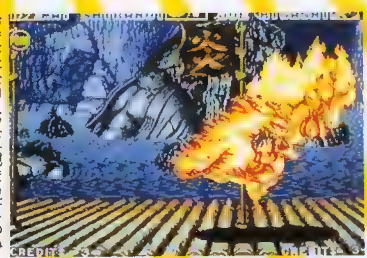
出るのが速くなって一番役に立つようになったのが、避け攻撃だ。ほかのキャラと比べればそれほどではないが、前作に比べればとても速くなった。そのため、ジャンプしてきた相手に避け攻撃の先を当てることにより、対空兵器として使えるようになっている。バランスのとれた力がありながら、避け攻撃の弱さに泣いていた舞としてはうれしいパワーUPだ。

さらにムササビの舞が通常ステージで使えるようになったのも大きい。画面の端にとんでいき、端でターンして襲ってくる。また、空中でレバーを入れることにより多少軌道が変えられるようにもなった。これは舞ステージのムササビの舞でも、通常ステージのムササビでもできる。

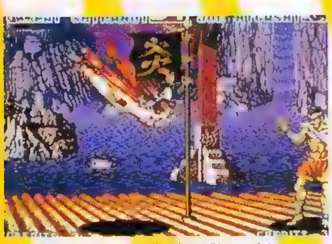
そのほかに、新技として空中投げである"夢桜"という技ができた。空中でレバーを下に入れてDボタンで敵を投げ捨てられるぞ!



避け攻撃がなんと対空兵器に!進化したなあ。

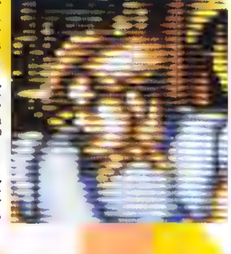


今度は本当に火に包まれてるみたい。



壁ターンのムササビの舞は強いぞ!

キム
前作以上にパワーUPだ!!



餓狼伝説2では、練習して使いこなせるようになると相当強いキャラになるキムが、スペシャルでさらに強くなったぞ。全国のキム人口がこれでまた増加するかもしれない。

ではどのへんが変わったのか?まずは半月斬のスピードが速くなり、威力もUPしている点だ。守っている側としては、ガードしてもあまり喜んではいられない。これは小も大も共通だ。

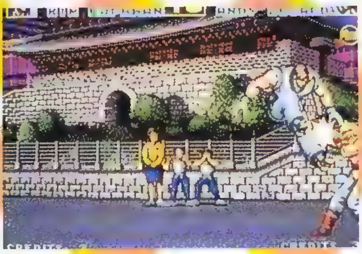
次に飛燕斬の半無敵化。とんできた相手をほぼ確実に落とせるのだ。軌道も前方へ大きく出るようになり、当てやすくなっている。

飛翔脚もパワーUPしてるぞ。まずは下降スピードが速くなっていて、以前よりは見切られにくい。さらに小でだしたときのみ、ガードされて跳ね返っていく最中に、空中で蹴りを出せるようになったのだ。これで斬影拳やクラックシュートは怖くないぞ。

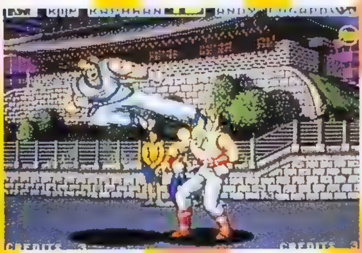
鳳凰脚も変化していて、移動中のグラフィックそのものに攻撃判定があり、ガードするとしっかり体力を削られる。

通常技では大足払いが速くなっている。唯一弱くなったと思われるラインとばし攻撃は、若干リーチが短くなったようだが、気になるほどではない。

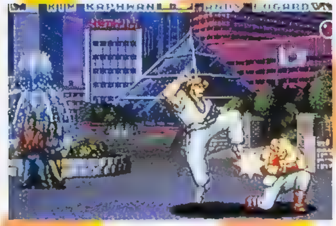
とにかくパワーUPばかりが目につくキムだが、発売時にはどうなっているのだろう。



飛翔脚の小をガードされて跳ね返っていくときに…。



どれかボタンを押すと必ず蹴りが出る。利用価値が高そうだ。



鳳凰脚の移動中に攻撃判定が!!

十平衛

元祖じいさんまだまだがんばるー!

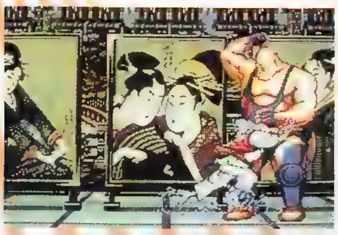


山田十平衛は、全体的にはあまり変わっていないキャラのうちの一人。基本戦法は、センベイを出しつつスライディング、ダッシュ二本背負いを狙っていく。

少し変わったのがダッシュ二本背負いで、ダッシュするスピードが少し速くなっている。通常戦ではかなり決めやすくなったが、そのかわり起き上がりに重ねても全然投げられなくなってしまった。起き上がりにダッシュ二本背負いではめられていた人には朗報だ。



これが猫じゃらしだ。宙高く舞い上がる。



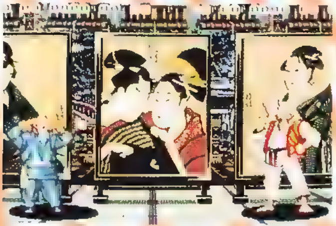
ダッシュ二本背負いは起き上がりに重ねられない。

通常技では、不知火舞同様しゃがみ小パンチ・小キックという小技の連打がかなり速くなっている。連続して何発か入るようだ。

今回のバージョンでは、ラインとばし攻撃がかなり出るのが遅くなってしまった。このままでは以前のようにキャンセルをかけてセンベイを多用するわけにはいかないかもしれない。

唯一の新技は、猫じゃらしという派手な投げ技だ。空中をくるくると回りながらとんでいき、相手を地面にたたきつける。威力はそこそこあるが、思ったほど投げ間合いは広くない。

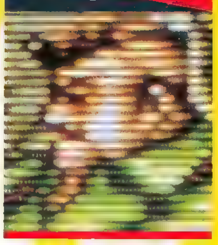
一応新技はあるが、ほかのキャラと比べて基本は変わっていない。熊殺しは健在で、以前と同じようにジャンプから狙うことはできる。



夢の対決かも。ある意味じゃ。

チン

トレーニング不足で切れが悪いでちゅ



基本性能の高かったチンだが、スペシャルではかなり弱体化が進んでいる。とはいっても、思いがけない技がパワーUPしているのでまだまだ使えるキャラだろう。

まず、避け攻撃が出るのが若干遅くなっていることがあげられる。ガンガン敵の攻撃を吹っとばしていたころに比べると、やや使いづらくなった。また、気雷砲の隙も長くなっている。ほかのキャラの飛び道具は隙が短くなったものすらあるのに、これはやや残念。

このように、技の一つ一つが少しずつ弱くなったせいで今ひとつ精彩を欠くのは否めないところだ。だがもともと強い技の性能が少し落ちただけなので、避け攻撃にしろ気雷砲にしろそこそこ使える程度の技になっている。



小足払いが届くようになった。



センベイが通り抜ける大破岩激。

逆に意外なところで使えるようになったのが、小足払いと大足払いだ。出るのが速く、リーチが長くなった。リーチが長いため、避け攻撃のある相手にもかなり使える。

通常技では、大パンチを出すとかなり前方へ移動するようになったのが目立つ。特に利用できそうな状況は思いあたらないが、見た目に相当笑える。

必殺技の破岩激は、小で使っても出るスピードが遅くなっている。瞬間的に相手の攻撃をはね返す機敏な動きはなくなってしまった。しかし、大で出すと出た瞬間が無敵らしく、センベイなどが通り抜けるようになっていた。うまく使えば飛び道具を抜けて攻撃が当てられそう。

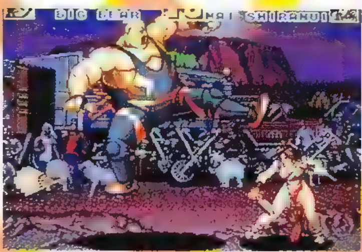
超必殺技の爆雷砲は、出るまでが相当速くなった。シッカリ反応しないとよけられない恐怖感が感じられる。今回はさらに有効に使えそうだ。

全体的に見ればかなり弱体化したチンだが、もともと強かったため、まだまだいけそうだ。足払いをうまく使ってほかのプレイヤーに対抗すればなんとかなるかもしれない。もう少しどこか強いところがあればいいのだが…。

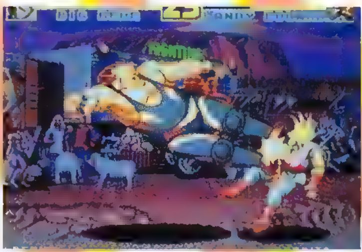
ビッグベア

こ、この動きは…!





写真じゃうまく伝わらないが、とにかくとんでもなく速いのだ。



まさしく「スッ飛んでく」という形容がピッタリのSDキック。

みなさんは、ビッグベアと聞いてどういう動きを想像するだろうか? 図体がデカくて動作はノロイし…、きっとこんな感じだろう。

しかし!! スペシャルの新生ビッグベアは一味ちがうぞ。なんと、その体の大きさからは想像もつかないほどのスピードアップがなされたのだ。最もその違いがハッキリと分かるのはジャンプの速さ。テリーや東、アンディらの飛び道具を持った敵に跳びこむのも今や造作もないこと。

通常技も速い、速い!! もうウスノロだなんて言わせないぜ!!



遠く離れた敵を吸いこむベアボンバー。

必殺技は、ジャイアントボムが動き出すまで足もとのやられ判定がなくなった。これで、足を狙われて一方的に止められてしまう、というストレスとおさらばだ。

ほかに、スーパードロップキックが「2」の10秒溜めから8秒になり、動きが横へズドーンと長くなった。そのリーチといい、速さといい、もうベア斬影拳って感じだ。

そして新しくコマンドでの投げ技として、ベアボンバー!が加わった。この技は、かなり離れた相手を吸いこむ恐ろしい技だ。威力もハンパじゃないこの技、ベアの地位を大きく変えることになるだろう。

とにかく見てビックリのベアの大変身、ほかのキャラにとっても大きな脅威である。

邪神復活!目覚めよ獣神

メタモルフィックフォース

獣の魂に憑かれた4人の戦士たちが今、戦う!

RIK君

変身獣人アクション

メタモルフィックフォースは、4人(4匹?)の獣神たちが、悪を滅ぼすために戦う横スクロールのアクションゲームだ。

自分たちは正義の獣神なら、敵は悪の獣神だ! 神になりかわって、悪をたたきのめせ!

基本は殴る蹴るタイプのアクションゲーム。

では、このゲームがほかのアクションとどう違うのか? というと…そう! 変身するのだ。

各キャラとも変身前と変身後で技の種類やパワーが違ってくるぞ。

なんにしても、動物(獣)が大好きな人なら一度はやってみたいよね。

バックストーリー

199X年——

地響きと共に恐怖の帝国が復活し、暗黒の覇王が凶悪なる部下を従え、人類の前に立ちはだかった。人々は、その魔力の前に屈するしかないのだろうか……。

しかし、4匹の獣神も今、現代に蘇ったのだ。

そして、その"獣神スピリッツ"は、勇敢なる若者に受け継がれる。蛮、クロード、マックス、イワン。獣神パワーを身につけた4人の前に敵はいない。

強大なる覇王の野望を打ち砕け!!

史上最大、最強最悪、絶体絶命の火蓋が、切って落とされた!

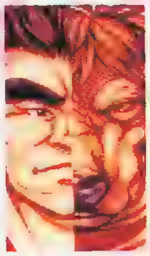


こいつらが若き獣神たちだ

4人が皆、変身後の姿を見て、なるほどねと思えるところがいい。

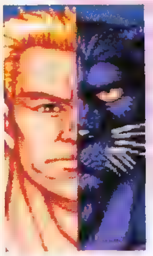
●蛮

日本出身の空手家。寡黙なファイターである。変身後は牛型の獣神となって戦う。



●マックス

米国出身のプロボクサー。身も心も強い男を目指す熱血漢。豹型獣神になる。



●クロード

元フランス貴族の末裔。数々の大会で優勝している剣術家。狼型獣神へと変身する。



●イワン

ロシア共和国よりやってきたタフガイ。本職は木こり。熊型獣神となって悪を倒す。



操作説明

各キャラは、初めめは人間からスタート。

人間のときは、ジャンプ力もなく、パワーも少ない。第一、投げ技が使えないのだ。パンチと跳び蹴り、それと2つのボタン同時の必殺技がある。

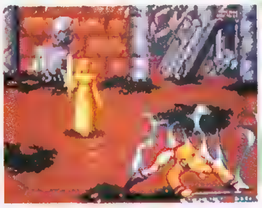
アイテムをとって獣神になると、投げ技および必殺技が使えるようになる。

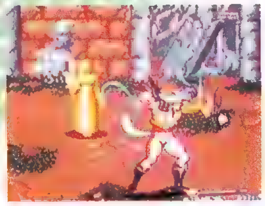
NEW GAME PATROL
ニューゲーム パトロール

これがメタモルフォーゼ(獣神変化)だ!


この女神像のアイテムをば取りますってえと。


ん?きたきたあ!

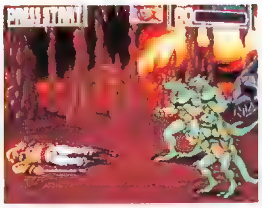

くっ、ぐぐぐぐ…。


ぐわあああーっ!

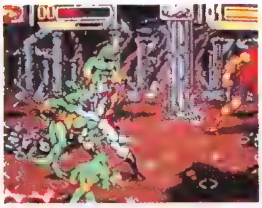

ババァーン!!


はい。一丁あがり。もういっちょいく?

必殺技は投げ技の強力なものであり、つかみ状態からレバー&ボタン操作だ。


人間では敵の獣人たちにはちょっとかなわない。

とにかく獣神にならなきゃ話にならないぞ。ともかくやるべし!


変身すれば投げ技も使えてナイスでキュート!!

スカッとしたい人に期待のシューティング!!

NOSTRADAMUS ノストラダムス

1レバー1ボタンで爽快プレイ。溜め撃ち「超電磁砲」を使いこなせ!

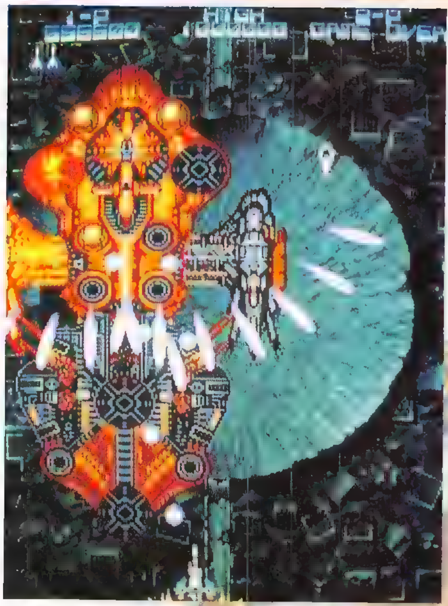
ノストラダムスは、全9ステージにおよぶ長い道のりを、ボタン1つでのりきっていくというメカシューティングなのだ。

操作説明

8方向レバー1ボタン。基本的にはショットボタンによるショットのみで戦うが、アイテムを取ることにより"超電磁砲"が使えるようになる。

自機は2種類

自機は1P側が「ダラス・バークレイ」、2P側は「ジョアンナ・バークレイ」。2つはそれぞれショットの能力に違いがある。1P側は"広範囲"なショット。2P側は"前方集中型"のショットだ。


各ステージには不可解なボスたちが登場する。

特殊武器"超電磁砲"が目玉だ!

これがこのゲーム最大の目玉ともいえる"超電磁砲"システムである。いわゆる溜め撃ちというやつだが、この溜め撃ちが、このゲームのゲーム性を大きく変えている。

プレイヤーは、アイテムである「ランチ」を取ることで超電磁砲が使用可能になる。

この超電磁砲は、威力が大きいことのほかに、"弾を撃ち消す"能力を持っている。

つまり、敵の特殊弾以外の通常弾なら、いくら囲まれようが溜めたままでぜんぜんOKなのだ。

これをうまく使えると、ラクラク進めるのでプレイが楽しくなってくるぞ。


1P側は、広範囲なショットがウリだ。

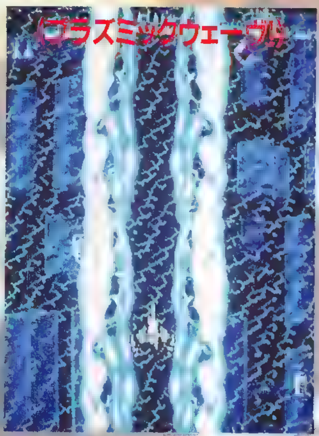


ダラス・バークレイ

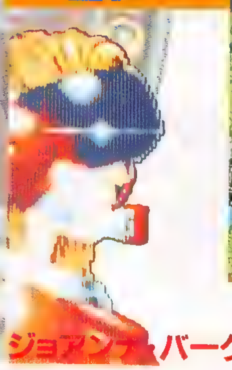

ここはステージ3「東京」かなり破壊されている。



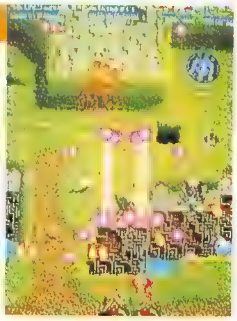
こちらはフェニックスウェーヴ。



超電磁砲は2種類。これはプラズミックウェーヴ。



ジョアンナ・バークレイ


2P側は前方集中型ショット。


美しい背景がすばらしい!!ステージ4の小惑星帯。

ステージ構成

自機は最初、地球上からスタートして、その後宇宙へと出る。

そして火星〜木星〜土星を越え、ラストは冥王星と、太陽系を進んでいくのだ。

宇宙の背景が見ていてとってもきれいで、見とれてしまいそうになってくる。

全部で9ステージ構成、1周エンドだ。2周目はないけど、9ステージのながーい道のりだぞ。

- ●ステージ1　イギリス・北海
- ●ステージ2　大西洋上空・浮遊大陸型移住船
- ●ステージ3　東京
- ●ステージ4　火星〜小惑星帯〜木星〜衛星ガニメデ
- ●ステージ5　木星・衛星ガニメデ表面
- ●ステージ6　ガニメデ軌道上〜土星
- ●ステージ7　土星・メタンの雲上
- ●ステージ8　冥王星内部へのダストシューター
- ●ステージ9　冥王星地下・建設途中のまま放棄された神殿都市

今すぐにゲーセンでやろう!

とにかくボタン1つなのでわかりやすいし、溜め撃ちが使っていて気持ちいい!

さらに、死んでしまっても、すぐ復活用のアイテムが飛んできてくれるので、ハマリが少なく、そういった不満感がないのだ。　(R-K君)

ほのぼのアクション脱出ゲーム

ぐっすんおよよ

かわいいぐっすんを生かすも殺すもあなた次第



お願い！助けてあげて！とエミリに頼まれて…。

ぐっすんおよよは、ひさしぶりにアイレムから出たパズルゲームです。ルールはわかりやすく、画面を見ればすぐ何をすればよいのかわかるところがよい点です。ぐっすんを導いて出口につれていってあげる。クリア条件はこれだけで、ぐっすんのかわりに岩を動かして通路を作ればよいのです。

アイレムだけにキャラがおかしくかわいいこの"ぐっすん"たちを、みなさんもぜひ助けてあげましょうね！

STORY

プロのトレジャーハンターとして、その世界では名をはせている"ぐっすん"と"およよ"。ある日2人は地下迷宮に眠る財宝を探してダンジョンの奥深くに降りていった。

「やったあ！財宝だ！」

そう2人が叫びかけた瞬間、地面がゆれ出した。ダンジョンの岩が崩れ始める。地震の影響で地下水が噴き出し、行き場を失ったモンスターたちが騒ぎだす。何とかしてダンジョンが水没する前に脱出しなければ…。

それを知った村の娘、エミリは神に祈った。

「お願い！助けてあげて！(天ぷらあげて!?)」

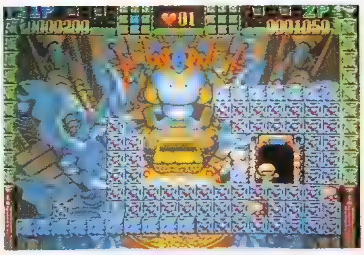
神になりかわったあなたは、ぐっすんとおよよを無事ダンジョンから救い出すことができるでしょうか…。

ルール

落ちてくるブロックをボタンで回転させ、レバーで動かして落としていきます。ここはテトリスのようなパズルゲームと似てますね。

違うところは、プレイヤーの使命がぐっすんを出口に導くということです。ぐっすんは左右に好き勝手に動いているので、出口にブロックを作って誘導してあげなければなりません。通路までブロックを積み上げてあげればいいわけです。

でも、ぐっすんは2段以上登ることができません。足が短いからでしょうか。そこでちゃんとブロックを考えて置かないとハマってしまいます。それどころか、下からは水がじりじりと上がってくるので、早く道を作らないとおぼれてしまうというわけです。


爆弾をどんどん落として出口を掘る面もある。


いろいろなアイテムが配置されている。


トゲトゲのブロックにぶつかるとやられちゃうぞ！

時おり、上から爆弾が降ってきます。これをぶつけると、爆発して近くのブロックを消してくれます。うまく使って通路を階段状に整えましょう。


この面は邪魔なブロックを積んでしまうと大変なことに…。


ちょっと…出口が水没してるよ〜、どうするの?

ゲームが終わってしまう条件

ぐっすんおよよは、ミスになってしまう条件がいくつもあります。ここでくわしく説明していきましょう。

①ぐっすんが敵やデスブロックに触れる
②画面下から迫ってくる水に飲みこまれる
③画面外に落ちる
④ブロックでつぶされる
⑤ブロックを一番上まで積み上げる


アイテムを取るとちょっと難しくなりそう。


いったいこんな面どうやってクリアすんの?

要するに、ぐっすんが死ぬか、ブロックが積み上がるとミスになってしまいます。いろいろと細かく気を配ってプレイしていきましょう。ちゃんと考えないと、かなり難しい歯ごたえのあるゲームになってしまいますよ。

(石井ぜんじ)

「サーキットの青い稲妻」と呼ばれた俺様に勝てるか？

GROUND EFFECTS

FOCA公認のF-1レースゲームがみんなの期待に応えるべく登場だ



えーっと、どのコースにしようかな。

タイトーから発売されるグランドエフェクト。FOCA公認のF-1レースゲームで、その凝りに凝った美しいグラフィックは見る者に感動すら与えるだろう。

FOCA公認!!

というわけで、このゲームには実在のレースチーム、コースなどが使われているので、より感情移入がしやすくなっている。

ウィリアムズ、マクラーレン、フェラーリ、ベネトンの4チームの中から、またサンマリノ、ブラジル、スペイン、トレーニングの4コースの中から、それぞれ好みのチームとコースを選んでスタートだ。自分の好きなチームのマシンで思い切り走ることもできるし、自分の嫌いなチームのマシンを選んで、気が済むまでガンガンぶつけることもできるぞ。



白煙とともに猛然とスタートダッシュ。

さあ、走ろう

チーム、コースを選んだら次はギア選択だ。オートマか6速マニュアル、どっちでも好きなほうを選んだらいよいよスタートだ。

スタートしてからしばらくは気分よく走れるかもしれないが、そのうち、タイヤの消耗や事故などによるマシントラブルのために、思い通りに走れなくなることがあるだろう。そんな時に頼りになるのが大勢の仲間(ピット・クルー)たちだ。ピットインすれば彼らがすみやかに君のマシンが受けたダメージを回復してくれるだろう。ピットインのタイミングの駆け引きでレースの勝敗が分かれることになるかもしれないぞ。



ちっ、サスペンションがイカれちまった。

通信もあるよ

今ではもうすっかりおなじみとなってしまった通信機能。このグランドエフェクトももちろん通信機能を搭載していて、最大で8人までの同時プレイが可能になっている。

一人で黙々とプレイしてタイムを縮めるものいいが、せっかく一度に多人数でプレイすることができるんだから、友人たちと一緒にワイワイと楽しく遊ぶのもいいんじゃないかな。

とにかく細部にいたるまで細かく描き込まれているので、画面はホントにリアルな仕上がりになっている。吹き上がる白煙や、飛び散る火花、クラッシュして吹っ飛んでいくマシンなど、大迫力の光景が君の眼の前に繰りひろげられるだろう。

どこかで見かけたら、いやわざわざ探してでもやり込むべし。　(ぴぐ)


頼むから急いでくれえ。


飛び散る火花が美しい。


うわーっーやっちまったあ!!


オレ様には勝利こそがお似合いだ。

ゲーメスト増刊
第10弾





サムライスピリッツ

10月19日発売決定!!

メーカー描き下ろしイラスト
開発陣インタビュー、開発原画、
ゲーム完全攻略 etc.

サムライスピリッツのすべてを網羅!!



予価1200円
全160ページ
特別付録：特大ポスター（予定）

©SNK

そこで大募集だっ!!

増刊アイランドページに掲載する原稿大募集!!カラーイラスト、白黒イラスト、同人誌、攻略および対戦日記などを大至急送ってくれ!!

締め切りは9月17日必着!!

山形&仙台編　7月24、25日

ゲ屋宅配便
梅雨をぶっとばせ! 東北ツア〜

久々にゲ屋号が遠出、去年の会津若松以来の東北ツア〜。今回行ったところは、2年前に行ったことのある山形のジャック&ベティと、数日後には閉店してしまうという仙台のキンコンカンだ!



まだ梅雨も明けていない7月24、25日、山形・仙台をめぐる東北ツアーへゲ屋号は出発した。

なんか間の抜けた感じ。7時間のドライブへ。

今回のメンバーは、YOU・Aを筆頭に、F-GLD、DON、TKOの対戦組に、販売の二人、そして今回もおまけのずるずるの8人。負け越しだけはしないようにと祈りながら東北道を北上していった。



道路をはさんで記念撮影。ハイポーズ。

2度目の来店だ! ジャック&ベティ山形店

前にここへ来たのはゲ屋宅配便がスタートしたころ。そう、もう2年になる。2年の間にこのゲーム業界も大きく変わった。でも変わらないのもある、そうストII人気だ。

この店では、ワーヒー2とターボ対戦だ。編集部員との対戦相手を決める予選がまず最初に行われた。



さあ準備OK。お客さんいらっしゃい!

要チェックや〜!と言わんばかりのYOU・Aをはじめ、DON、TKOの3人は、対戦をしている筐体へ。あれ、F-GLDは…何をやっているのだか、中には入らず外からチェックをしていた。



オイオイ、F-GLD何やってんのそこで。

予定より少し遅れて本日のメインエベント、編集部員との対戦が始まった!まずはターボから、8人ずつの対戦だ。

いつもだと、ローテーションを決めて対戦をしている編集部員、今日は適当。たくさんのギャラリーに囲まれるなか対戦が続く。予選を勝ち抜いてきているだけあって、手強い。4人で応戦し、勝ち越しはF-GLDとYOU・Aのみ。



選手のまわりにはギャラリーがいっぱい!

続いて行なわれたワーヒー2。YOU・Aを除く3人で応戦。こちらもなかなか手強かったが、負け越しなしで終了。

本日の結果。ターボが5勝3敗、ワーヒー2が5勝3敗。合わせて10勝6敗。ふう、よかったよかった。

けっ!ここの人数はなに! キンコンカン

販売を野外でする最終日の今日、一番気がかりなのは天気だ。その天気、ちょっと心配だが祈りが通じたらしく雨は大丈夫そう。

ホテルを出発して30分、キンコンカンが見えた。なーんか人が多いぞ!外だけではない、中も人がいっぱい!熱いぞ〜!

お店の入り口近辺に本日の対戦ゲームのターボと餓狼2があるため、中には入れない状態。



今日も好調!雨降らなくてよかった!

その状態のまま対戦へ。この日も予選から勝ち抜いてきた人との対戦だ。ものすごい熱気の中、まず餓狼2からスタート。

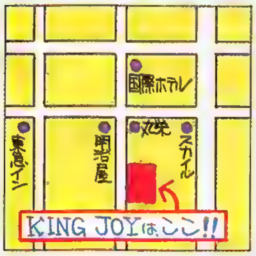
今日はF-GLDがやれるだけやるというので、F-GLD中心で応戦、なんと勝ったのはF-GLDのみ。

続いてターボへ。この勢いを止めるべくYOU・Aも参戦!4人で応戦し、DONとYOU・Aが2勝1敗ずつで勝ち越し。しかし、F-GLDとTKOが1敗ずつで終了。本日の結果、餓狼2が3勝5敗、ターボが4勝4敗であった。

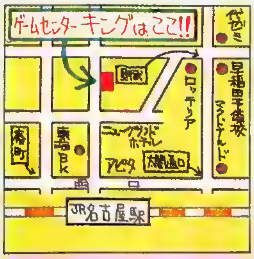


9月のゲ屋宅配便
科目:サムライスピリッツ

キングジョイ
9月18日(土)2:00より
名古屋市中区栄3-3-32
丸栄百貨店南フジパチンコ2F
TEL 052(241)9515



ゲームセンターキング
9月19日(土)2:00より
名古屋市中村区1-11
神農ビル1F
TEL 052(452)5635





ド派手に行くぜ！
フルスイングアタッカー!!
野球格闘
リーグマン™
おもわず目をひくPOPなキャラ
見かけは軽いが、味は濃口
2人同時の野球ナグリモノ!!
ほのぼのダンジョン脱出ゲーム
ぐっすんおよよ™
豊富なバリエーションで展開する
コミカル迷宮（ダンジョン）"ぐっすん"と"およよ"の
かわいいまでのリアクション！
1コイン2人協力プレイでハマル事まちがいなし
PERFECT SOLDIERS
パーフェクト ソルジャーズ
天地を揺るがす理力（フォース）が発動する。
新次元格闘ついに登場!!
強烈な色取りが飛びかう
未体験ゾーン
戦う意味などすでにない、
本能だけの世紀末ウォーズ/
Innovations in Recreational Electronic Media
生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。
irem
IREM CORPORATION
アイレム株式会社
本社 (〒550)大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル ☎(06) 535-1060(代表)
東京販売所 (〒106)東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル ☎(03)3442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN
☎(06)535-4885 FAX : (06)535-1710 TELEX : J63074 IREM



無・限・大
たのしさ∞
おもしろ原産国
SEGA
©SEGA
さあ、行くぞ！逃げるが勝ちだ!!
■トラックボール＋1ボタンでプレイ！
■3人同時プレイ可能／途中参加が可能！
■コンティニュー機能付き。
SEGASONIC THE HEDGEHOG
セガソニック ザ ヘッジホッグ
■人気者ソニックが遂にアーケード版で登場！■
スーパースター・ソニックとその仲間、ムササビのレイ・アルマジロのマイティーが、宿敵・エッグマンに捕まった！
クオータービューのフィールドに仕掛けられた、数々のトラップをかわして、みんな競って脱出だ！
ライバル達を引き離せ！
格が違う！本物のハイスピードバトル！
300km/hを越えるハイスピードバトル。モータースポーツの頂点F1。
各チームにより開発された、スーパー・ハイテクマシンを操り、憧れのBIGなレーサー達を抜き去って、ファステスト・ラップ獲得をめざせ！
F1 SUPER LAP
GRAND-PRIX
Ferrari
McLaren
Footwork
Venturi
F1 SUPER LAP
F1スーパーラップ
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
Licensed by FOCA to Fuji Television
©SEGA 1992
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 東京都大田区東糀谷2-13-1 電話03(3743)7432(国内販売事業部)
電話03(3743)7438(海外販売事業部)
電話03(3743)7433(AM施設事業本部)
電話03(3743)7533(総合レジャー開発本部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話06(334)5336(代表)
博多支店 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 電話092(522)4717(代表)
広島販売 広島市中区河原町11-1/フルミチビル 電話082(293)7979(代表)
名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社が丘1-804 電話052(702)3003(代表)
仙台販売 仙台市若林区卸町東3丁目1-8 電話022(287)0930(代表)
神戸販売 神戸市中央区元町通1-11-19 電話078(333)7973(代表)

HUMAN CREATIVE SCHOOL

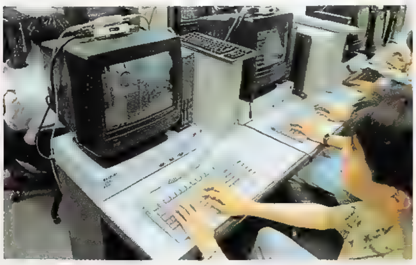
コンピュータゲームクリエイターへの道
次世代遊戯の扉を開く。



学校案内無料送付

空想と創造の夢の扉を開く、HCS……

どんな事が好きなのか、どんな事をしたいのか、問い掛けてみてください。あなたの心に。…… その答えにクリエイティブな情熱が溢れていたら、夢への扉がここにあります。コンピュータゲーム制作には欠かせない、アセンブリ言語、C言語、CG、コンピュータサウンド、初めて聞く言葉や、初めて触れる機材やキーボード。戸惑いすら感じるそんな未知の技術や知識も、やがてあなたの夢をカタチにする力に変わる。HCSはあなたが抱いた情熱に創造力を与えるコンピュータ総合芸術学校です。



'94年度生徒募集中

ヒューマンクリエイティブスクール(HCS)
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12 ☎0422-23-1111

学校説明会

- **開催日・9月26日(日)/10月24日(日)**
- **時　間・受付正午**
- **場　所・本校にて**

※詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。

■**募集定員**　200名

■**カリキュラム**

●**初年度**

6502アセンブリ・プログラミング、C言語プログラミング、ゲーム・グラフィクス、ゲーム・プランニング、コンピュータ・サウンド、ゲーム・プログラミング、映像制作工程論、ソフトウェア概論、OSゲーム数字、システム工学概論、ハードウェア概論

●**2年度**

コンピュータ英語(必修)、ゲーム制作実習(必修)

★**デザイン課程(選択)　ー映像制作ー**

CG実技(2D、3Dのモデリング、レンダリング他)映像美術(動画技術、原画技術、背景美術)、映像情報基礎論、映像芸術概論(シナリオ、演出、演技)CG映像制作実習

★**サウンド課程(選択)　ー音楽制作ー**

サウンド・プログラミング、現代音楽理論、レコーディング基礎理論、音響効果実習、フィルム・ミュージック概論、音楽制作実習

★**プログラム課程(選択)　ー情報処理ー**

68000アセンブリ・プログラミング、アドバンスト・プログラミング、マシン制御実習、C言語プログラミング応用


史上最大の武闘会(バトル)が始まる……
近日登場

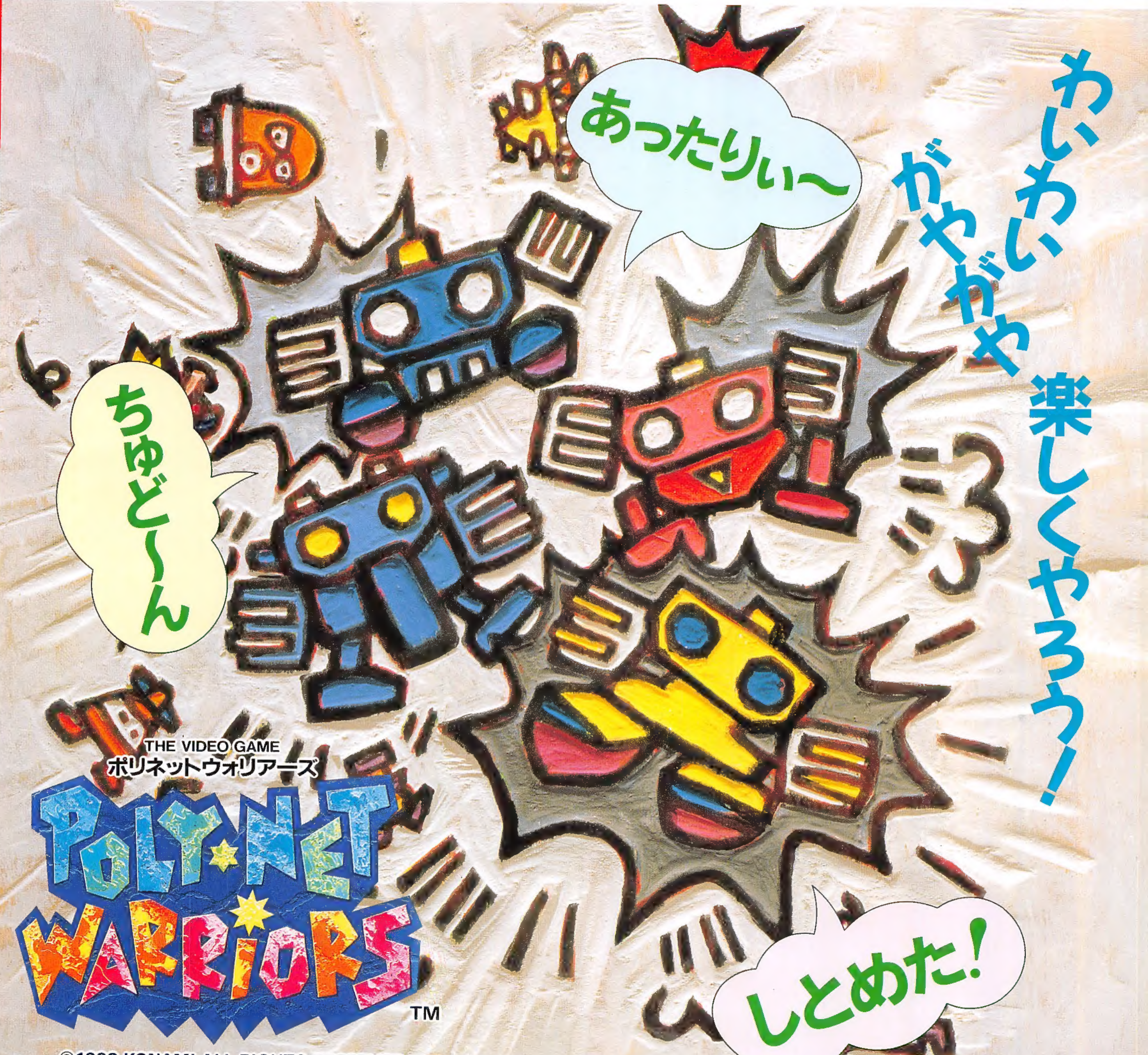


QSound Chips have been developed by Archer and incorporate Archer's proprietary QSound sound enhancement technology.
QSOUND™ Qサウンド™はアーチャー社の商標です。
迫力の立体サウンド
Qサウンド™システム搭載
第5弾
CAPCOM
SUPER STREET FIGHTER II
The New Challengers
©CAPCOM 1991, 1993. ALL RIGHTS RESERVED.
ここにもまた、
戦いに運命を委ねる者がいた。
ディージェイ
MAXIMUM
飛龍(フェイ・ロン)
キャミィ
サンダー・ホーク
カプコンのゲームをプレイしての感想をハガキに書いて、大阪カプコンへお送りください。PGC(プレイゲームカード)をさしあげます。
(住所・氏名・年令・職業・電話番号をお忘れなく)



強者の夢は果てず。
PLAYER SELECT
MEXICO
JAMAICA
ENGLAND
SPAIN
INDIA
THAILAND
HONGKONG
CHINA
T.HAWK
BLANKA
1P
2P

ゲーメスト
1993 October 10
No.100
平成5年10月1日発行(毎月1回1日発行) 第8巻第18号通巻第100号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9324
特別定価550円(本体534円) 送料81円





※画面は開発中のものです。

雑誌03659-10 Printed in Japan
T1003659100557